KATANA BATTLE
ACTION GAME

平成５年11月30日発行　第８巻第20号通巻102号　昭和62年５月６日　第３種郵便物認可

月刊ゲーメスト増刊

サムライスピリッツ

SAMURAI SPIRITS™



修羅道を突っ走る12剣士vs悪鬼羅刹
キャラクターの全てを完全紹介

侍魂ここにあり!!
開発者インタビュー

全データ、戦力公開
データファイル

アイランド投稿魂
アイランド&イラストギャラリー

奥技伝授！究極侍魂
対CPU&対戦攻略

スペシャル特別付録
SNK描き下ろし特大ポスター

MONTHLY VIDEO GAME
MAGAZINE
GAMEST No.102
1280yen

The Future Is Now
SNK



NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

今、すべての格闘家たちに捧ぐ。



餓狼伝説 SPECIAL

がろうでんせつスペシャル

日々、闘いつづける者達よ。キミの拳は生きているか。キミの５感は研ぎ澄まされているか。キミに怒りはあるか。そして、キミの怒りは、誰に向けられているのか。己の弱さと正面から向き合う勇気を持ち、どんな時も自分自身の力を信じぬく強さを持て。本当の誇りの意味を知る者だけを、真の格闘家と認めよう。誰よりも熱い気持ちで夢を鍛えろ。愛を鍛えろ。 牙をむく一瞬のために……今、全ての格闘家たちに捧げる「餓狼伝説スペシャル」。体験はハートを磨いてくれる。

月刊ゲーメスト増刊
SAMURAI SPIRITS
サムライスピリッツ

CONTENTS

月刊ゲーメスト　11月号増刊
SAMURAI SPIRITS

修羅道を突っ走る12剣士vs悪鬼羅刹

奥技伝授！　究極侍魂

攻略基礎

対CPU戦攻略

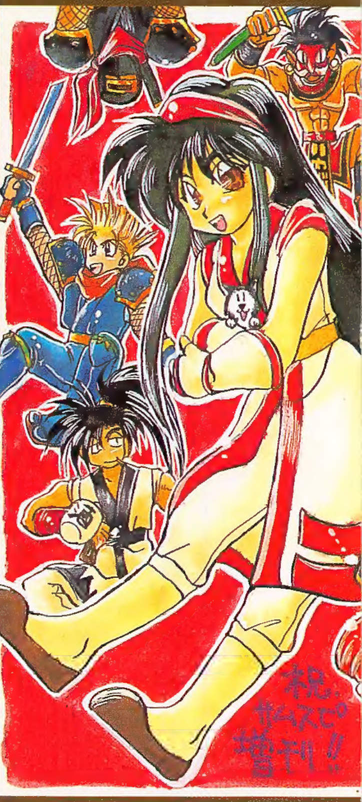
対戦攻略

侍魂ここにあり!!

全データ、戦力公開

アイランド投稿魂

侍大プレゼント！



（栃木県　前田将君）

修羅道を突っ走る12剣士VS悪鬼羅刹

侍どもの全てを完全分析!!



（大阪府　えだやん君）


覇王丸
HAOUMARU

後に剣豪と呼ばれるようになる男は、武蔵国の田舎の貧しい旗本の家に生まれ落ちた。一文の得にもならない形式や格式にとらわれることを嫌い、親から強制された学問や手習いはことごとく放り出す、そんな子供だった。だが、剣の稽古だけは性に合ったのか、ずいぶん真面目に通い、大人をもうち負かすほどの腕前で将来が楽しみだと言われていた。

そんな奔放な生活をしていた覇王丸にも、いくら剣を振り回そうがかなわない人物が1人いた。近くに住んでいた老学者がそうなのだが、国学、蘭学を修め、江戸を離れ隠居生活をしている。が、なにぶん田舎のことなので、高名な学者も「変わり者の先生」と呼んでいた。勉学が嫌いな覇王丸も、この年老いた学者の説法には興味を持った。

「覇王丸、お前は強い。この辺りじゃぁお前にかなう者も少ないだろう。しかしな、世界には様々な剣術もあるし、剣豪もいるぞ。お前もまだまだ井の中の蛙。どうだ異国の話、聞きたくはないか?」

そう言っては覇王丸の興味を引かせ、老人は彼を話相手にしていたのだった。この学者から得る知識や雑学、情報はその後、覇王丸の世界観の形成に大いに役に立つことになる。覇王丸は知識は、そのままこの学者の知識といえるだろう。

生来の資質に加え、様々な武術知識によって、近隣では覇王丸の剣にかなう者がいなくなった。そこで彼は強い奴が西にいると聞けば西に、東にと聞けば東に出向いていき、勝利を収めるまで帰って来ない、そんな生活を送っていた。そして、道中の出来事を土産話にこの老人の元へ遊びに行くのが習慣となっていた。

「こう、剣を放り投げて、鞘に収めるとなぜか周りの人が喜んで金まで置いてくれる。道中はそれで食ってた。だけど歌舞伎役者だかなんだかが来ると、そいつに客を取られて、金になんねえや。ええと、そいつの名前は…たしか千両…狂死郎だったっけ。道化たふりした奴だけどよ、ありゃァただ者じゃねぇ」

そんな話を、身振り手振りを加えながら語ったことがある。

「先生。俺、もうここには帰って来ないかもしれねぇ。先生の言うとおり世界を回って、強えぇ奴と勝負しようかと思う」

老学者は、まるで自分の息子のことのように旅立ちを祝ってくれた。

「ぼるとかる、おらんだ、えげれす、どこへ行こうか?とりえあず、あの歌舞伎役者と剣を交えに行くかな」

数日後、覇王丸は家族と別れ、二度と帰ることのない故郷を離れた。まるで獲物を追いかける獣の如く、振り向きもせずに急ぐような旅立ちだったと、後に老学者は語る。





HAOHMARU

PROFILE

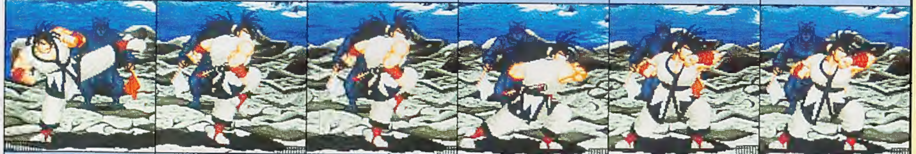
流　派：我流
武器銘：名刀・河豚毒
生年月日：1763年9月5日（明和元年）
年　齢：25歳
出生地：武蔵国
血ノ型：A型
身　長：5尺8寸
体　重：18貫目
3体数：ー
趣　向：修行
家族構成：2年前に決別
宝　物：河豚毒
好きな物：決闘
嫌いな物：卑怯な奴、油虫（ゴキブリ）
コンプレックス：すぐ頭に血が昇る性格
剣の道についてどう考えている？：これこそ男道

※1尺は約30cm、1貫は約3.7kg

通常技

立ち攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
突き蹴り	膝蹴り	膝蹴り	飛燕蹴り	斜め蹴り	柄頭打ち	近距離	武器有り
回し蹴り	横蹴り	横蹴り	斬鉄閃	突き	縦斬り	遠距離	武器有り
突き蹴り	膝蹴り	膝蹴り	肘曲拳	肘打ち	肘打ち	近距離	武器無し
回し蹴り	横蹴り	横蹴り	正拳突き	水平手刀	水平手刀	遠距離	武器無し






しゃがみ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
滑り込み蹴り	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	地天刀斬	脚払い斬り	膝打ち	近距離	武器有り
滑り込み蹴り	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	地天刀斬	脚払い斬り	しゃがみ斬り	遠距離	武器有り
滑り込み蹴り	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	しゃがみ正拳突き	しゃがみ水平手刀	しゃがみ水平手刀	近距離	武器無し
滑り込み蹴り	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	しゃがみ正拳突き	しゃがみ水平手刀	しゃがみ水平手刀	遠距離	武器無し






必殺技

●旋風裂斬

対CPU戦においては、相手を跳ばせるのに使える。

ただスキが大きいので、対戦においては起き上がりに重ねたり、相手の跳びこみをしゃがみ大斬りなどで返したときにキャンセルで出しておくと、ガードさせて削るなどに使おう。

●弧月斬

対空技として当てても威力が異常に小さい。地上で出かかりに当てればかなり威力がある。

また、連続技に組み込んで使えば、強力な必殺技となる。ダッシュからいきなり出すなどの奇襲技も使える。

通常技

覇王丸といえば遠間での大斬りに限るだろう。威力がすさまじく、当てたときの爽快感ではこの技に勝るものはないだろう。この技のためだけに覇王丸を使っている人も多いだろう。

中斬りはリーチが長いので、この技で相手の出ばなを止めるように使える。

小蹴りと小足払いは連打が効くので、相手を追い返すときなどに使える。小蹴りは相手の小技に勝てたり、小足払からしゃがみ中斬りが連続技になっている。

大蹴りは対CPU戦においてはほとんど無敵、対戦においてもかなり使える対空技となっている。めくられるように跳びこまれても、ちゃんと返せるところが強い。

ジャンプ大斬りは対空にも使えるし、威力も申し分ない。また、ジャンプ大斬り→大斬りの強力な連続技にも使える。

覇王丸の通常技は、威力もあるし、スカッとするものが多いよね。（いなりん）

必殺技

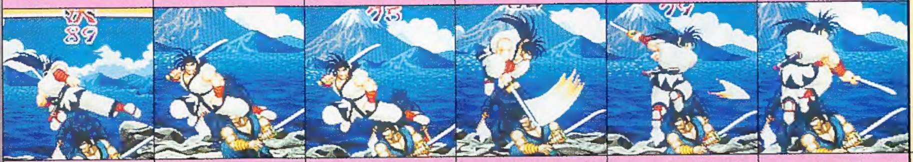
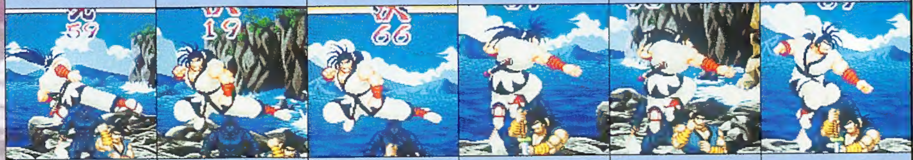
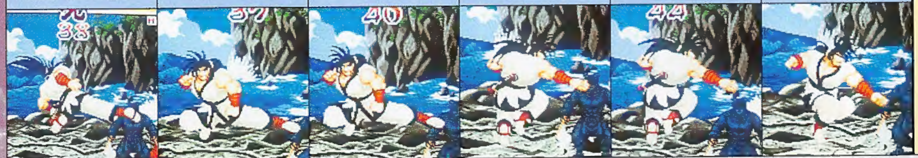
奥義　旋風烈斬	奥義　弧月斬
↓↘→　＋　斬る（武器有りのみ）	→↘↓↘　＋　斬る（武器有りのみ）



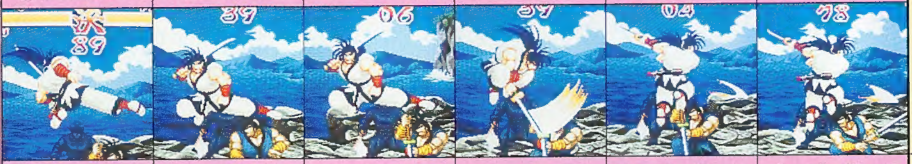

組み技

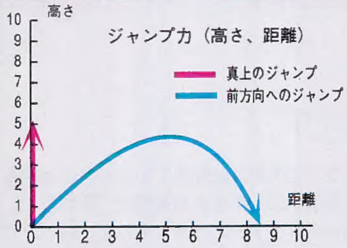
ABボタン	Bボタン	
横投げ	横投げ	武器有り
		
CDボタン	**Dボタン**	
真空巴投げ	真空巴投げ	
		
ABボタン	**Bボタン**	武器無し
横投げ	横投げ	
		
CDボタン	**Dボタン**	
真空巴投げ	真空巴投げ	
		

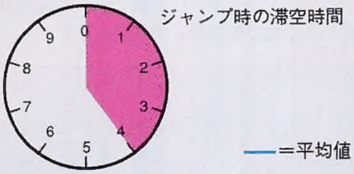
垂直ジャンプ攻撃

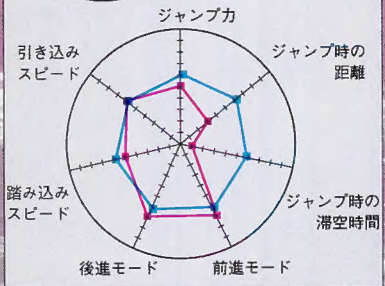
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
跳び覇王蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	兜割り	跳び斬り	跳び斬り	近距離	武器有り
							
跳び覇王蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	兜割り	跳び斬り	跳び斬り	遠距離	
							
跳び覇王蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	手刀突き	手刀落とし	手刀落とし	近距離	武器無し
							
跳び覇王蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	手刀突き	手刀落とし	手刀落とし	遠距離	
							

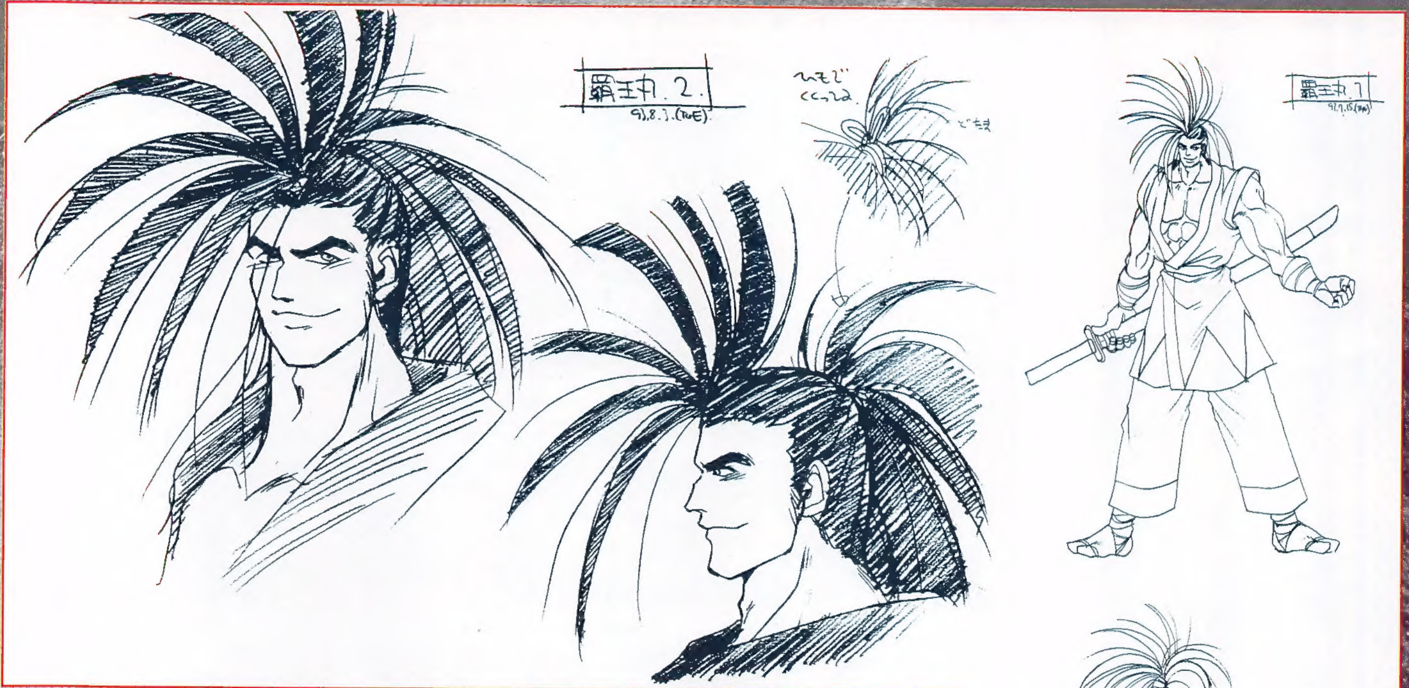
斜めジャンプ攻撃

CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
跳び覇王蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	兜割り	跳び斬り	跳び斬り	近距離	武器有り
							
跳び覇王蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	兜割り	跳び斬り	跳び斬り	遠距離	
							
跳び覇王蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	手刀突き	手刀落とし	手刀落とし	近距離	武器無し
							
跳び覇王蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	手刀突き	手刀落とし	手刀落とし	遠距離	
							











勝ち





テストキャラの段階では短髪でしたが、ふと読み返した「某マンガ」の主人公を見て「これや！」と発作的にデザイナーに指示しました。おかげでキャラクターデータを多分に消費する、正面顔の存在しない人になりました。でも満足です。

気絶



負け







引きわけ

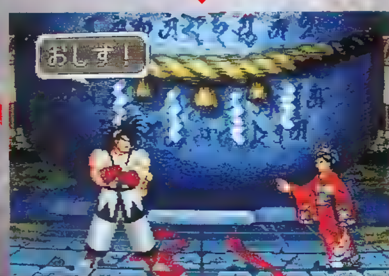
骸流島



エンディング

魔人天草を倒したあとも、剣の道をあきらめきれない覇王丸。こんなに慕ってくれる女性がいるのに…。素直じゃないのかなぁ、やっぱり。













橘右京

UKYO





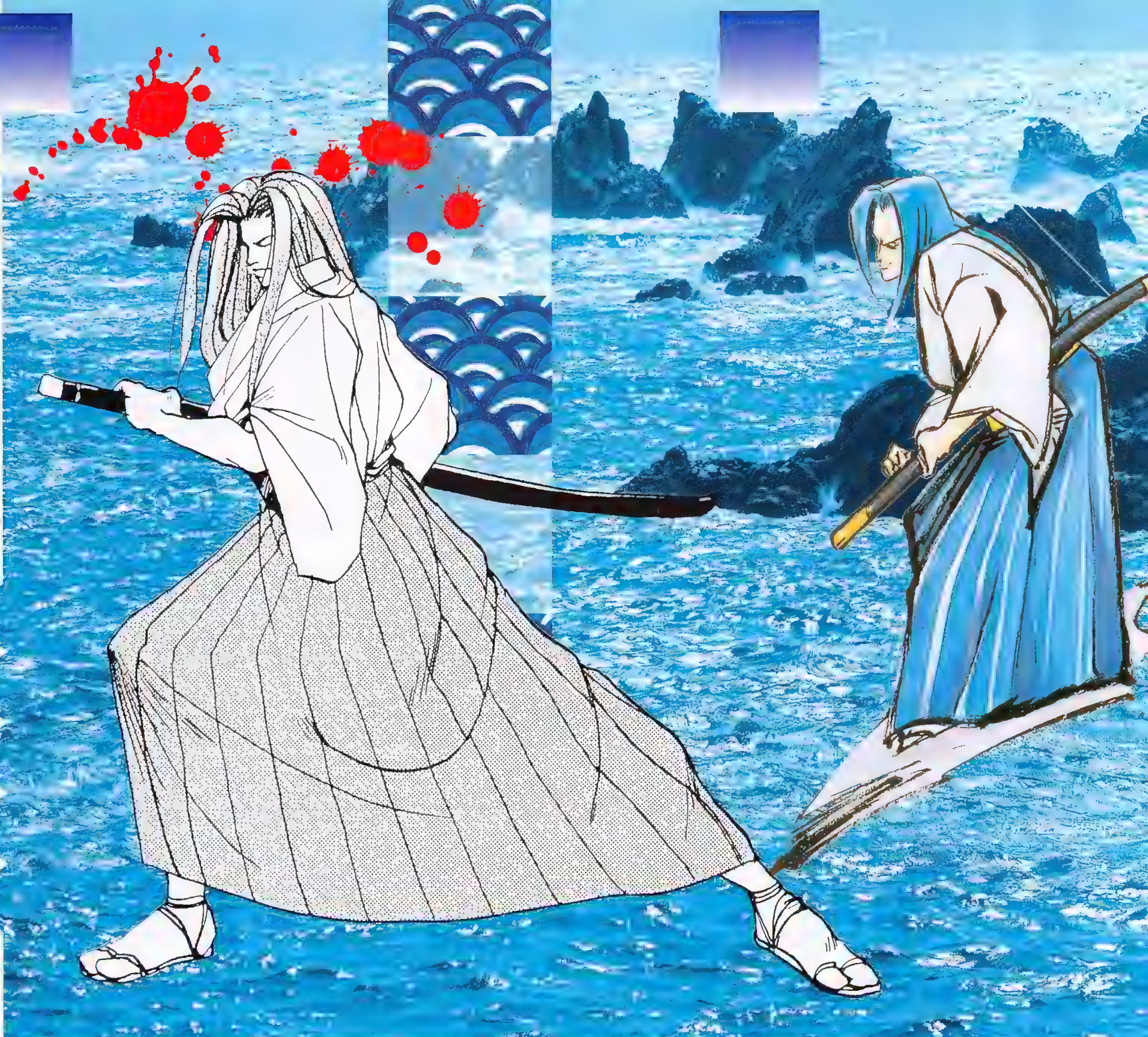
PROFILE

流　派：神夢想一刀流
武器銘：自作・無銘
生年月日：1764年9月20日（明和2年）
年　齢：24歳
出生地：近江甲賀郡馬杉村
血ノ型：AB型
身　長：5尺8寸
体　重：11貫目
3体数：——
趣　向：…刺繍

家族構成：…ほしい
宝　物：真の自分を理解してくれる女性（小田桐圭）
好きな物：孤独な自分を感じること
嫌いな物：真の孤独
コンプレックス：明るい太平の世の中にいまいち溶け込めないこと
剣の道についてどう考える？：…恐い

※1尺は約30cm、1貫は約3.7kg

UKYO



右京は2回ほど大きくせき込んだ。掌には鮮血が広がっている。「そう長く生きられないだろう」と何度同じことを考えたかしれない。が、「小田桐圭殿に究極の花を渡すまでは死にたくはないものだ」とも考える。それが右京唯一の生への執着であった。

近江にある小さな村に右京は生まれた。落ち武者の末裔である彼は、幼いころからあまり身体の強い子供ではなかった。また、病弱な右京を見守ってくれた母親も、早くにこの世を去った。立派な侍になってほしいという母の遺言の通り、勉学や剣の稽古をしていくうちに、右京は少しずつ丈夫な身体を手にいれていった。しかし、それも長くは続かなかった。居合斬りの達人と呼ばれ、教えを乞う人が現れ始め、剣人としての人生が開けたとき、右京の体は肺病という不治の病に蝕まれていた。

肺病ゆえに肉の落ちた右京の優男風の容貌に魅入られる娘も少なくはない。だが右京にとってはその娘たちの心遣いも慰めにはならなかった。いつも自分は孤独なのだ、そして一人で死んで行くのだと信じていた。

だが、ある日その考えは一変した。身体の弱い母の療養について来た領主の娘である小田桐家息女、圭が右京の前に現れたのだ。穏やかな眼差し、たおやかな物腰のなかにも凛とした表情の彼女に魅かれざるをえなかった。だが、身分が余りにも違うことから会うことすらままならない状況だった。

一度、圭と野道で会ったことがあった。圭は母のために花を摘んでいたのだが、美しい花が切り立った崖の付近に生えており、それをどうしても母に見せたくて立ち止まっていたのだ。右京が代わってその花を摘んでやると、圭はありがとうございますと丁寧に礼を言い、そしてこう付け加えた。

「右京様は花がお好きですか。さりげなく咲く花には心がひかれますね」

その言葉に心を打たれた右京は、彼女に現世一代の花を渡そうと、いろいろな花を求めて訪ね歩いた。知らぬことなきと謳われている武蔵国の老学者が言うには、究極の花は魔界の入り口に咲くという。

魔界などという、到底いくことのできない場所にある花を捜し出せたあかつきには、彼女に求婚できるのではあるまいか？魔界の花を求め歩く、そんな彼もまた、徐々に天草の陰謀の渦へと飲み込まれて行くのであった。

通常技

立ち攻撃

		CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン
武器有り	近距離	滑り込み	滑り寄り	にじり寄り	2段払い打ち	水平抜き	柄尻打ち
武器有り	遠距離	滑り込み	滑り寄り	にじり寄り	2段払い打ち	水平斬り	柄尻突き
武器無し	近距離	滑り込み	滑り寄り	にじり寄り	裏拳	手刀	手刀
武器無し	遠距離	滑り込み	滑り寄り	にじり寄り	裏拳	手刀	手刀

しゃがみ攻撃

		CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン
武器有り	近距離	空脚打	空脚打	脚打	夢想三連	烏落とし	脛払い
武器有り	遠距離	空脚打	空脚打	脚打	夢想踏跋	脛払い	脛払い
武器無し	近距離	空脚打	空脚打	脚打	しゃがみ裏拳	しゃがみ手刀	しゃがみ手刀
武器無し	遠距離	空脚打	空脚打	膝打	しゃがみ裏拳	しゃがみ手刀	しゃがみ手刀

必殺技

●秘剣ささめゆき

最も威力の大きいのは中ささめゆき。密着して出すと3段攻撃となり、単発の攻撃の中では最強の攻撃力をほこる。相手が気絶したら、迷わず中ささめを出そう。

大は、攻撃力で中にわずかながら劣るが、当たると相手を転ばせることができる。

●秘剣つばめ返し

右京使い必須の技。この技は地上でコマンドを入れてから跳んでも出せることが発覚して以来、さまざまなバリエーションが生まれた。

つばめ部分と振る刀の両方とも攻撃力を持っている。相手はしゃがみではガードできないのも特筆すべき点である。

通常技

●しゃがみ小斬り

この技は威力面で劣るものの、相手との斬り合いという判定面において強力。最も多用することになる。右京のメイン小技だ。

●しゃがみ中斬り（遠）

グラフィックが小斬りと同じなのがミソ。しゃがみ小斬り3～4回に1回、この技を織り交ぜてみよう。

●しゃがみ大蹴り

別名「究極対空」といわれるほど、強力無比の対空技。この技のために、対戦相手は右京に跳びこめない。右京が防御面で全キャラ中1、2を争うほど強いのはこの究極対空に負うところが大きい。

このため、ある戦法をとると、右京は対戦最強キャラになりかねない。悪用すんなよ。

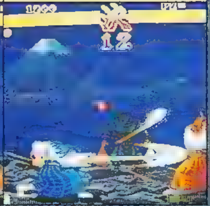
●立ち蹴り（小、中）

しゃがみ小蹴りの届く間合いでこの技を出すと、相手が技を出そうとしたとき打ち勝ってしまう。不思議な魔法の技。結構地味でマイナーな技だが、間合いが合えばかなり強力な味方となる。（N・O）

必殺技

秘剣　つばめ返し	秘剣　ささめゆき
ジャンプ中に↙↓↘→＋斬る（武器有りのみ）	↓↙←　＋　斬る（武器有りのみ）





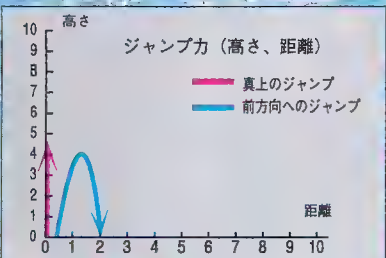
組み技		
ABボタン	Bボタン	武器有り
空投落天斬	砕震牙	
CDボタン	Dボタン	
転倒地獄行き	転倒地獄行き	
ABボタン	Bボタン	武器無し
つかみ投げ	つかみ投げ	
CDボタン	Dボタン	
つかみ投げ	つかみ投げ	

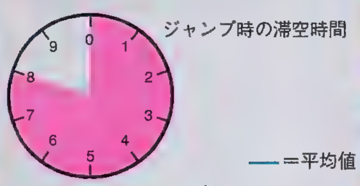
垂直ジャンプ攻撃

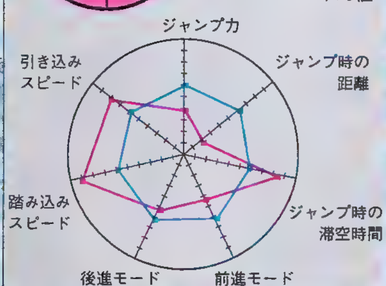
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
跳び蹴り2段	跳び蹴り	跳び蹴り	斜め斬り	斜め斬り	水平抜き	近距離	武器有り
跳び蹴り2段	跳び蹴り	跳び蹴り	水平抜き2連	水平抜き	水平抜き	遠距離	武器有り
跳び蹴り2段	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び裏拳	跳び手刀	跳び手刀	近距離	武器無し
跳び蹴り2段	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び裏拳	跳び手刀	跳び手刀	遠距離	武器無し

斜めジャンプ攻撃

CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
跳び蹴り2段	跳び蹴り	跳び蹴り	斜め斬り	斜め斬り	水平抜き	近距離	武器有り
跳び蹴り2段	跳び蹴り	跳び蹴り	斜め斬り(水平抜き2連)	水平抜き	水平抜き	遠距離	武器有り
跳び蹴り2段	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び裏拳	跳び手刀	跳び手刀	近距離	武器無し
跳び蹴り2段	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び裏拳	跳び手刀	跳び手刀	遠距離	武器無し









「陽」の覇王丸に対して考案されたのが、企画者イチ押しキャラの「陰」の右京であります。作り手ながらもこういう「キ真面目」なキャラはおちょくりたくなるものでして、リンゴ投げるわ、歌詠むわ、グルーピー出るわ、いやはや…。















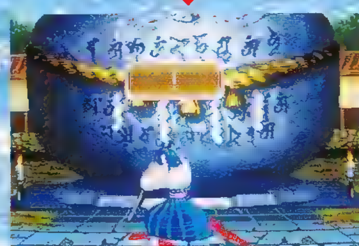
骸流島

エンディング

つまり右京は、天草を倒すのが目的ではなく、たまたまだったのね…。それにしてもなんてキザなのか。グルーピーはあい変わらずだし。













服部半蔵

HANZO





HANZO



服部半蔵親子は出羽山中で修行中であった。ひとたび修行となると、半蔵は息子の真蔵に容赦はしなかった。いつ、どこで朽ち果てるかもしれない忍の身ゆえに、生きている間に自分のもつ技のすべてを後継者に託す意味もあったのだろう。毎日朝早くから夜遅くまで修行は続けられた。半蔵の若き後継者も、尊敬する父親からすべてを学び取ろうと必死であったが、技量がまだついていかなかったため、いつも父親に対し劣等感を抱いていた。

厚い雲が太陽を覆い隠し、昼間だというのに薄暗いある日のことだった。半蔵は伊賀忍群の頭領に呼ばれ、真蔵一人が修行に明け暮れていた。どうやっても父親の望む成果を上げることができずに、劣等感だけが先走りしてしまう。父は私生活でも、師匠として多くを語らない寡黙な男だった。だが周りの者は半蔵と真蔵を比べては、真蔵の不甲斐なさに愚痴をこぼしていた。実際、父半蔵は伊賀忍群のなかでも最強と呼ばれ、天分の才に恵まれた忍であった。

「父を超えるとまでは言わない。認められるようにならなければ…！」

口癖のように呟いたとき、真蔵の頭上でかん高い男の声がした。

「父を超えるなど簡単なこと。我が力を貸そうぞ」

振り向いたときにはもう遅かった。邪悪なる魂か真蔵に絡み付き、身体の中に入ろうとしている。そのとき息子の名前を呼びながら半蔵が現れた。

「遅い！貴様の息子は既に我が肉体と変わった。いまごろ魂は死霊の餌食よ」

真蔵の顔は歪み、邪悪な笑みを浮かべた。もはや半蔵の息子、真蔵ではない。

「お主に身体を乗っ取られるは我が息子の未熟。だが身体は返してもらうぞ！」

叫び終えると同時に半蔵は大きく跳躍し、息子の身体を乗っ取った張本人、天草めがけ剣を抜いた。だが、人とは思えない動きで天草はそれをかわし、そして宙に浮き、高笑いと同時に姿を消した。天草が消えた跡を見据えながら、半蔵は静かに刀を鞘に戻した。辺りは何事もなかったかのように虫の声が響いている。

「…息子よ、そなたを必ず解放してやろうぞ」

服部半蔵は初めて私事のため、刃を抜く決意をした。

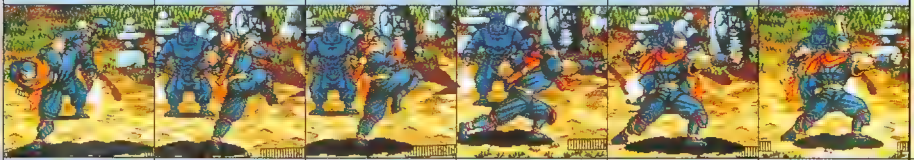


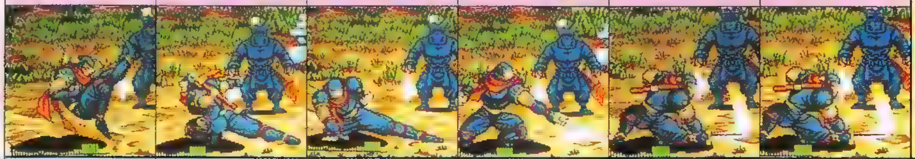
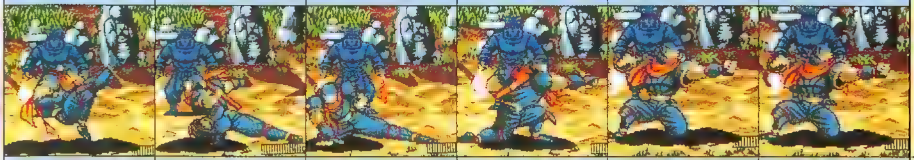
PROFILE

流　派：伊賀流
武器銘：無銘・忍者刀
生年月日：情報なし
年齢：34歳（推定）
出身地：出羽山中
血ノ型：Ａ型（推定）
身長：５尺９寸（推定）
体重：16貫目
３体数：ー
趣向：茶道

家族構成：楓（妻）
真蔵（長男）
勘蔵（次男）
宝物：家族
好きな物：団子（推定）
嫌いな物：反・徳川陣営
コンプレックス：闇に生きること
剣の道についてどう考えている？：
剣の道は知らぬが、忍びの道は闇
※１尺は約30cm、１貫は約3.7kg

通常技

立ち攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
空撃脚	肝臓蹴り	膝蹴り	振り抜き斬り	縦斬り	縦斬り	近距離	武器有り
							
旋風脚	三日月蹴り	三日月蹴り	風車斬	踏み込み斬り	横斬り	遠距離	武器有り
							
空撃脚	肝臓蹴り	膝蹴り	猿臂連撃打	裏拳	裏拳	近距離	武器無し
							
旋風脚	三日月蹴り	三日月蹴り	正拳突き	正拳突き	突き	遠距離	武器無し
							

しゃがみ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
回転脚	足払い脚	下段蹴り	三日月斬	半月斬	半月斬	近距離	武器有り
							
回転脚	足払い脚	下段蹴り	三日月斬	半月斬	半月斬	遠距離	武器有り
							
回転脚	足払い脚	下段蹴り	下段正拳突き	鉄槌打ち	鉄槌打ち	近距離	武器無し
							
回転脚	足払い脚	下段蹴り	下段正拳突き	鉄槌打ち	鉄槌打ち	遠距離	武器無し
							

必殺技

●忍法影分身

画面の中の、指定された4カ所のうち、好きなところにワープできる必殺技。

目くらましにはいいが、基本的に使えない技である。消えるときと出現したときにスキがあり、小技の連打などを確実にくらってしまう。

コマンドの関係上、手裏剣がコレになりやすいので注意。

●忍法 うつせみ地斬
●忍法 うつせみ天舞

その場からドロンと消えて相手の上空から襲いかかる。

うつせみ天舞とうつせみ地斬の違いは、出し方だけでなく、ガードされたときの着地点（天舞が遠い）、技の性質（地斬は刀を出しっ放しだが天舞は落下し始めてから刀を振るのだ）。先読みや奇襲としてうまく使いたい。

●烈風手裏剣

スタンダードな飛び道具。特徴は、出るまではかなり早いが出たあとのスキが大きいこと。モーションが小斬りとほぼ同じため、小斬りにキャンセル（残像）をかけて、近距離で出すと効果がある（ガードされるとヤバイけど）。

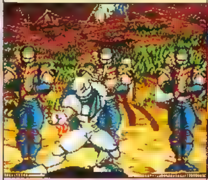
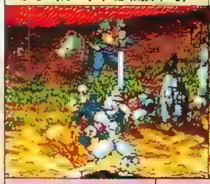
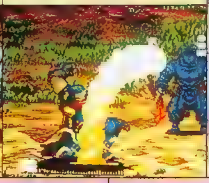
欠点は、相手の突きなどに破壊されてしまうことだ。

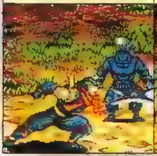
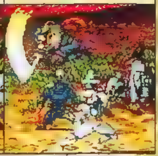
●モズ落とし

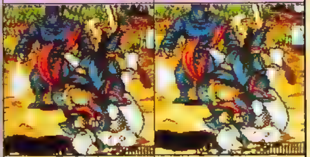
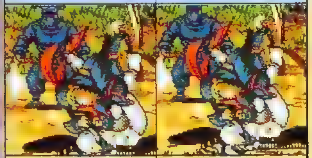
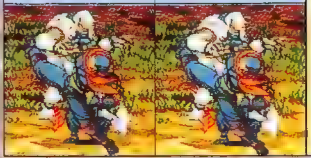
コマンド式の投げ技。相手をつかんで垂直に跳び上がり、さかさまにして地面に叩きつける。

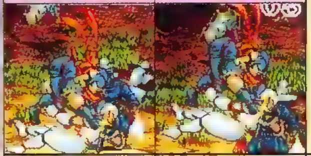
投げ間合いは普通の投げ技とさして変わらない。

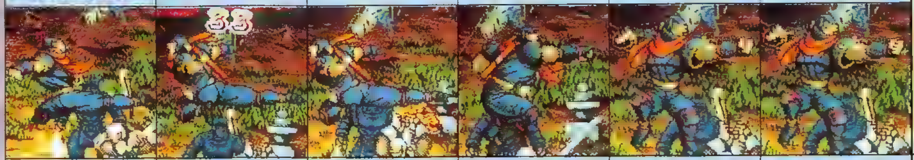
必殺技

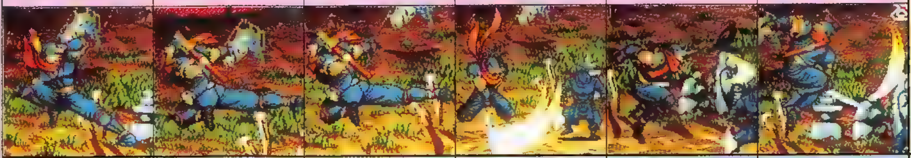
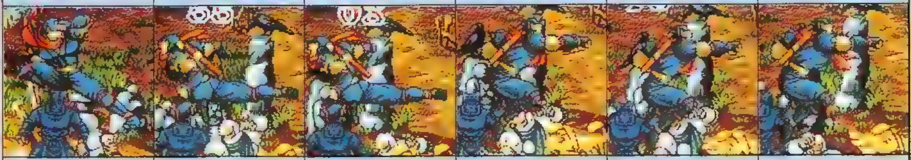
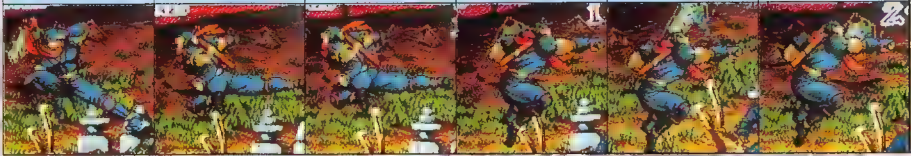
忍法　影分身	三角跳び
A地点➡⬅⬉⬇⬊＋A	画面端でジャンプ方向とレバー逆にいれる
	
忍法　うつせみ地斬	忍法　爆炎龍
BCDを押したまま攻撃を受ける（ガード、必殺技不可）	⬅少しためて➡＋斬る
	

烈風　手裏剣	モズ落とし	忍法　うつせみ天舞
⬇⬊➡＋斬る	相手と近い距離で➡⬇⬊＋蹴る	➡⬊⬇⬋⬅＋BCD
		

組み技		
ABボタン	Bボタン	武器有り
空転投げ	空転投げ	
		
CDボタン	Dボタン	
首投げ斬り	首投げ斬り	
		
ABボタン	Bボタン	武器無し
空転投げ	空転投げ	
		
CDボタン	Dボタン	
首投げ	首投げ	
		

空中技		
ABボタン	Bボタン	武器有り
空転撃	空転撃	
		
ABボタン	Bボタン	武器無し
空転撃	空転撃	
		

垂直ジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
飛翔回転脚	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び風車斬	跳び縦斬り	跳び縦斬り	近距離	武器有り
							
飛翔回転脚	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び風車斬	跳び縦斬り	跳び縦斬り	遠距離	
							
飛翔回転脚	跳び蹴り	跳び蹴り	飛翔正拳突き	飛翔裏拳	飛翔裏拳	近距離	武器無し
							
飛翔回転脚	跳び蹴り	跳び蹴り	飛翔正拳突き	飛翔裏拳	飛翔裏拳	遠距離	
							

斜めジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
襲撃脚	跳び蹴り	跳び蹴り	烈風空裂斬	跳び縦斬り	跳び縦斬り	近距離	武器有り
							
襲撃脚	跳び蹴り	跳び蹴り	烈風空裂斬	跳び縦斬り	跳び縦斬り	遠距離	
							
襲撃脚	跳び蹴り	跳び蹴り	飛翔正拳突き	飛翔裏拳	飛翔裏拳	近距離	武器無し
							
襲撃脚	跳び蹴り	跳び蹴り	飛翔正拳突き	飛翔裏拳	飛翔裏拳	遠距離	
							

小、中、大で跳ね上がる高さと与えるダメージが違う。小はほとんど減らないが、大は恐るべき破壊力を持つ。

●忍法 爆炎龍

ため技の飛び道具。小、中、大、でスキ、スピードが違う。小はスキが小さいが遅く、大はスキが大きいがとても速い。

結局使用頻度の高いのは小だが、遠距離でたまに大を出すのもいい。

ガルフォードと差をつけているのがこの技で、対CPU戦、対戦ともに使える。

通常技

半蔵は忍者であって侍ではない。つまり、刀を使った攻撃はあまり秀でたものとはいえない。しかし、リーチはないものの、一撃必殺の強力な斬り技もいくつか持っている。

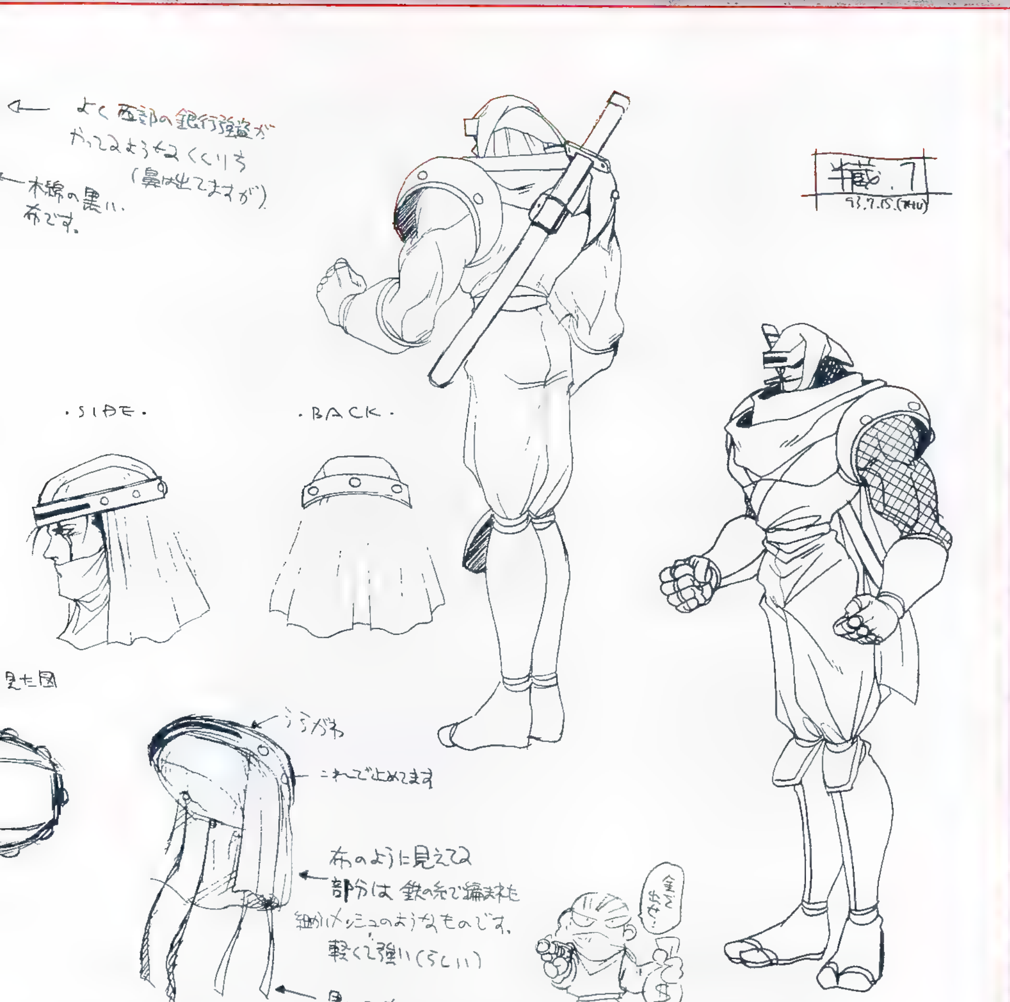
通常戦でよく用いられるのが立ち小、中斬りだ。見た目よりはリーチがあり、相手の出鼻をくじく形でカウンターを狙っていくといい。それにときおりまぜるといいのがしゃがみ大斬りである。全キャラ中でも使い勝手は一番。ダメージもかなり大きいので半蔵、ガルフォードを相手にする上で最も警戒すべき攻撃だろう。

対空兵器には立ち大蹴りやジャンプ中斬りがよく用いられる。秘かにジャンプ小斬りも、ダメージは小さいがかなり使える対空技になっている。

なお、立ち大蹴りは、対CPU戦ではかなり使えるが、対戦では返されてしまう技が相当ある。

ジャンプ大斬りは下方向に強いが出るのが遅いため、空中衝突は不利である。注意！

（C・LAN）

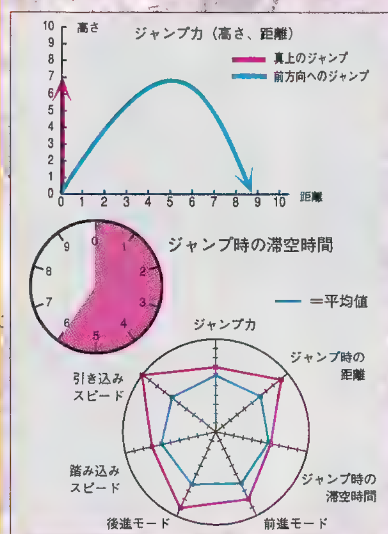


最初は「肝臓」という名で、ガルフォードとは兄弟の設定（半蔵は兄）でした。ガルとは細部の数値などで違いをつけていたのですが、「技が少ないから、半蔵は使わない」などという無礼な輩も多く、中年男ファンの増えることを望みます。



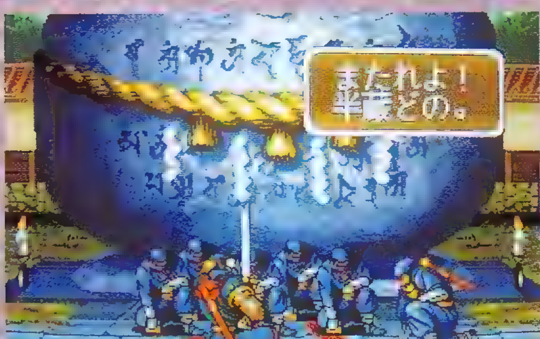




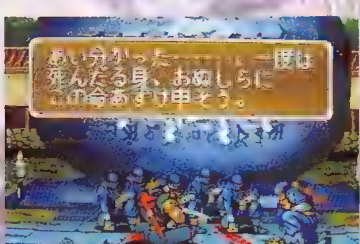


出羽



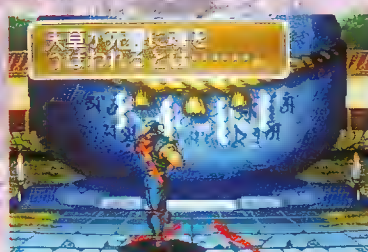




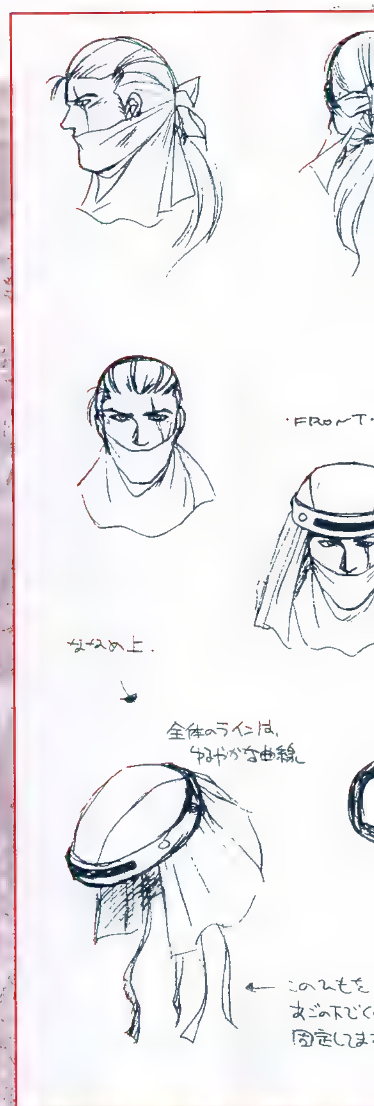


エンディング

ついに息子の魂を開放することはできたが、その息子は地上にはもういない。復讐心と怨念のみで生きてきた半蔵の、あまりに悲しい結末だ。







気絶





引きわけ

ガルフォード
GALFORD



PROFILE

流　派：甲賀流＋ガルフォード流忍術
武器銘：ジャスティスブレード
生年月日：1768年12月22日
年　齢：20歳
出生地：アメリカ・サンフランシスコ
血ノ型：O型
身　長：71インチ
体　重：143ポンド
３体数：――
趣　向：新しい忍術の開拓
家族構成：マリア（母）
ルージェ（姉）
シェーラ（姉）
セレナ（妹）
パピー（忍犬・♀）
パパー、ピピー、ピパー
（子犬、すべて♀）
宝　物：師匠（女性）にもらったマフラー
好きな物：善
嫌いな物：悪
コンプレックス：家出同然に出てきてしまったこと
剣の道についてどう考えている？：ヒーローとしての条件のひとつ
※１インチは約2.5cm、1ポンドは約450g



GALFORD

ガルフォードは幼いころに父を亡くし、女系家族のなかで育ったせいか、細かいことにこだわったり、くだらない噂話や中傷をするのが大嫌いだった。いつも船着き場に行っては、いろんな国を回る船乗りたちの冒険談を聞いたり、その国の様子を聞くのが好きな子供だった。その中でも一番好きだったのが、黄金の国と呼ばれるジパングのニンジャの話で、彼はいつも、ニンジャになることを夢見ていた。この時代、それは途方もないことだったが、夢多き少年の心の中では計画が着々と進行中だった。

月がやたら大きく見える晩だった。家族が皆寝静まっているころ、彼は自室の窓から家をでた。母や姉妹たちに何も言わずに出て行ってしまうことに良心が痛んだ。だが「数年後立派になって帰って来ることでこの際はよしとしよう」と自分に言い聞かせ、明日の朝出発する日本行きのオランダ船に密航することにした。船乗りたちはまだ酒場で酒を飲んでいる。この隙に船に潜り込んでしまおう、というスバラシイ計画である。そのとき、ガルフォードの足元で大きな影が動いた。月明かりが映しだしたその姿は、おなかの大きな犬だった。今にも子犬が生まれそうな雰囲気であったし、母犬も随分と弱っている様子であったので、ガルフォードはその場を動けなくなってしまった。

「参ったなぁ。このまま放ってはおけないし。ええい、いいや。ジパングにはいつでも行けるしな！」

本音を言えばすぐにも船に潜り込みたかったが、ガルフォードの良心がそれを許さなかった。仕方がないので家出の荷物の中から、柔らかいタオルやシャツを取り出して、母犬に敷いてやった。そしてまもなく子犬が生まれ出て、ガルフォードの表情は喜びに満ち、すぐに険しく変わった。生まれた子犬のうち一匹を除いてすべて死産だったのである。

「チキショウ！なんてこった」

涙ぐむガルフォードの前で母犬までもが息を引き取った。よく見ると母犬の体には数カ所打撲の跡がある。ガルフォードは生き残った子犬を優しく抱き上げた。

「コイツは俺が立派に育ててやるぜ。いじめられても、負けないぐらいに立派にな」

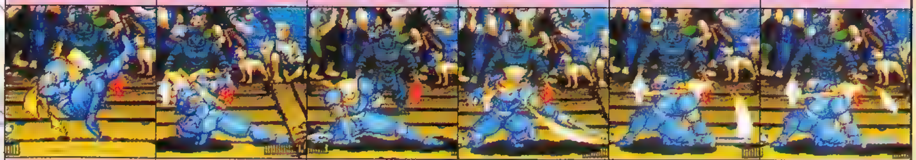
その後、幼いパピーを連れて日本へ渡る訳だが、母犬に誓ったようにパピーは立派な忍犬に育つことになる。

これは持ち前の正義感だけで、天草を討とうとする数年前の出来事である。



通常技

立ち攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
トルネードキック	ニーキック	ニーキック	カウンタースラッシュ	ハイトスレイ	ハイトスレイ	近距離	武器有り
							
ハイサイドキック	ハイキック	ハイキック	ローリングスラッシュ	サイドバスター	サイドスレイ	遠距離	武器有り
							
トルネードキック	ニーキック	ニーキック	フラッシュブロー	バックナックル	バックナックル	近距離	武器無し
							
ハイサイドキック	ハイキック	ハイキック	ライトニングストレート	ストレート	ストレート	遠距離	武器無し
							

しゃがみ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
ローリングスラッシュ	グランドサイドキック	グランドキック	グランドスラッシュ	ダウンスレイ	ダウンスレイ	近距離	武器有り
							
ローリングスラッシュ	グランドサイドキック	グランドキック	グランドスラッシュ	ダウンスレイ	ダウンスレイ	遠距離	武器有り
							
ローリングスラッシュ	グランドサイドキック	グランドキック	しゃがみストレート	しゃがみバックナックル	しゃがみバックナックル	近距離	武器無し
							
ローリングスラッシュ	グランドサイドキック	グランドキック	しゃがみストレート	しゃがみバックナックル	しゃがみバックナックル	遠距離	武器無し
							

通常技

●シャドーコピー
　技の性質は半蔵に準ずる。キャンセルを多く使いがちなガルフォードは、プラズマブレードがこれになってしまうことが多い。そんな人はわざとキャンセルDボタンで出したりするとよい。
　分身後、ボタンとレバーにさわらないでいるとなかなか実体化しない（判定はある）。

●ヘッド・レプリカアタック
●リア・レプリカアタック
　半蔵でいううつせみ天舞とうつせみ地斬である。だが微妙ながら違いがある。それは、出る速さである。ガルフォードのほうが速く、相手の行動を先読みして出す場合は若干有利。その代わり、ガードされたときの跳ね返りが小さい。まぁ、ガードされればどちらも同じではあるが…。

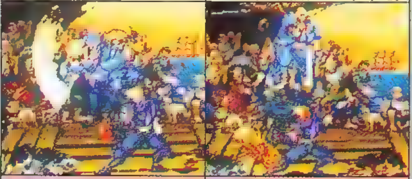
●プラズマブレード
　苦無に電気を通して投げつける飛び道具、小、中、大の

必殺技

シャドーコピー	三角跳び
A地点→←↙↓↘＋A	画面端でジャンプ方向とレバー逆にいれる



リア・レプリカアタック	ヘッド・レプリカアタック
→↘↓↙←＋BCD	BCDを押したまま攻撃を受ける（必殺技、ガード不可）

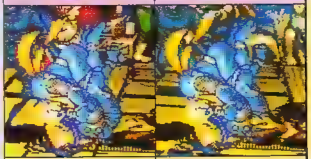
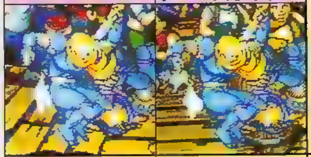
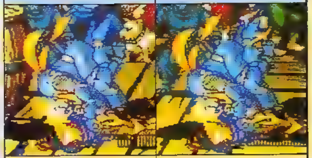
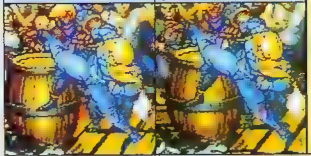


プラズマブレード	ストライク・ヘッズ
↓↘→＋斬る	相手と近い距離で→↓↘＋蹴る

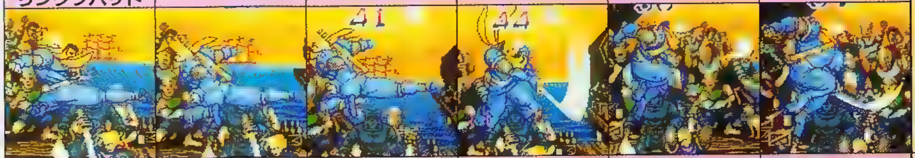
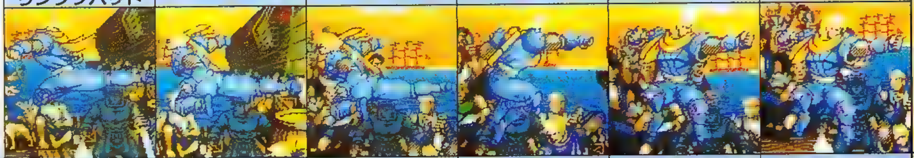


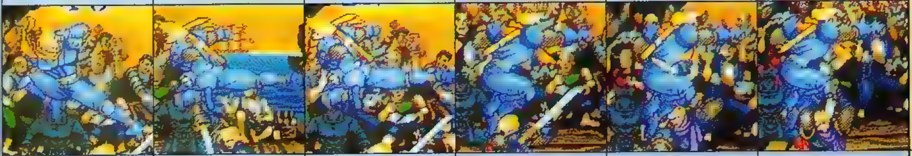
ダイビングドック	マシンガンドック	ラッシュドック
↓↙←＋D	↓↙←＋C	↓↙←＋斬る



組み技		
ABボタン	Bボタン	
ローリングドロップ	ローリングドロップ	武器有り
		
CDボタン	Dボタン	
レッグスルー	エグゼキューショナー・スラッシュ	
		
ABボタン	Bボタン	
ローリングドロップ	ローリングドロップ	武器無し
		
CDボタン	Dボタン	
レッグスルー	エグゼキューショナー・スラッシュ	
		

空中技		
ABボタン	Bボタン	
スターダストドロップ	スターダストドロップ	武器有り
		
ABボタン	Bボタン	
スターダストドロップ	スターダストドロップ	武器無し
		

垂直ジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
ジャンピングローリングソバット	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ウインミルバスター	ジャンプサイドスレイ	ジャンプスレイ	近距離	武器有り
							
ジャンピングローリングソバット	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ウインミルバスター	ジャンプサイドスレイ	ジャンプスレイ	遠距離	
							
ジャンピングローリングソバット	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンプストレート	ジャンプジャブ	ジャンプジャブ	近距離	武器無し
							
ジャンピングローリングソバット	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンプストレート	ジャンプジャブ	ジャンプジャブ	遠距離	
							

斜めジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
ランサーキック	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	サンダースラッシュ	ジャンプサイドスラッシュ	ジャンプスラッシュ	近距離	武器有り
							
ランサーキック	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	サンダースラッシュ	ジャンプサイドスラッシュ	ジャンプスラッシュ	遠距離	
							
ランサーキック	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンプストレート	ジャンプストレート	ジャンプストレート	近距離	武器無し
							
ランサーキック	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンプストレート	ジャンプストレート	ジャンプストレート	遠距離	
							

違いはスピードとスキ。小は速くて小さい。主に小をメインに使うことになるが、スキが少ないといってもジジと音をたてつつ技の名を言うため反応されやすい。

長所は相手の斬りに消されないこと。意外に大きいぞ。

●ストライク・ヘッズ

モズ落としのガルフォード版。やはり大のほうがダメージが大きい。

見ためはモズとまったく変わらないようだが、実はかなり大きな違いがある。それは与えるダメージだ。ストライク・ヘッズは、ダメージ量がモズより極端に少ないのだ。これはなんか悲しいぞ。

●ラッシュドッグ
●マシンガンドッグ
●ダイビングドッグ

愛犬パピィを相手にけしかける。スキがかなりあるのでそうそう出すわけにはいかないが、いくつか有効な使い方も見つかっている。

マシンガン～とダイビング～は、スキがあまりにも大きく、ダメージもラッシュ～とあまり変わらないので、ラッシュ～をメインに使うべし。

通常技

半蔵とまったくといっていいほど変わらない。違うのはダッシュ斬りぐらいのもの。半蔵のところでは主に斬り技を説明したので、ここでは蹴り技にふれよう。

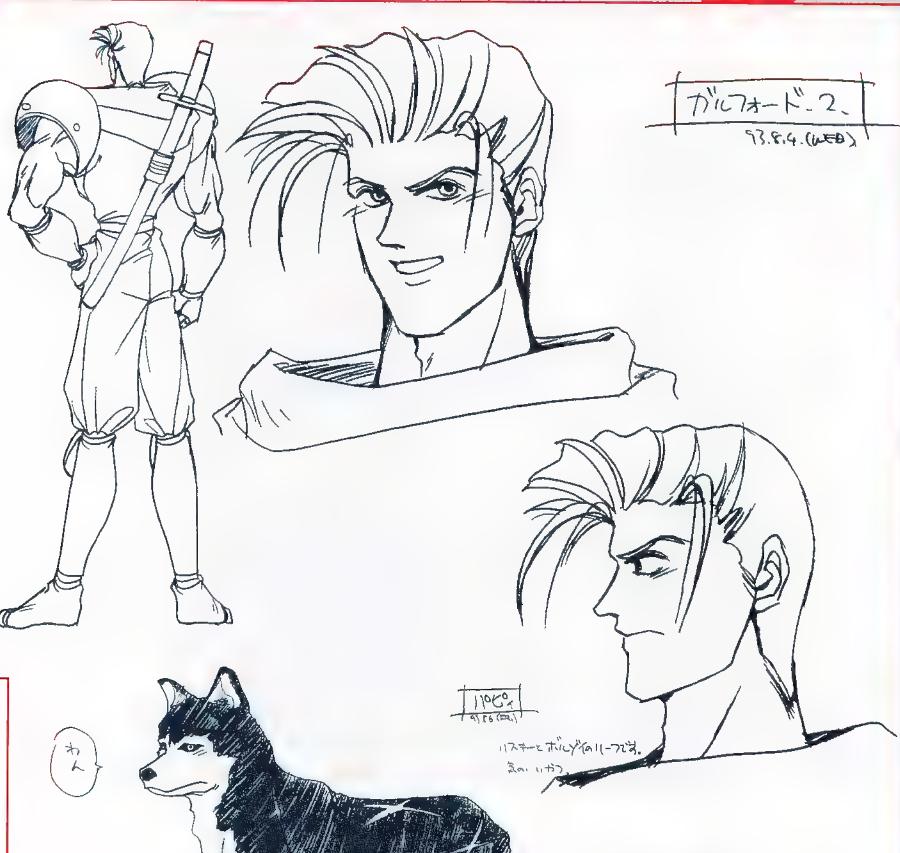
ガルフォードの蹴りは、対空の大蹴り以外、あまり強いとはいえない。

地上戦では、立ち小蹴り、小足払いが少し有効。相手の技の出かかりをペチッと封じることが多い。

相手を転ばせられるのは中足払い。これは少し特殊である。大足払いは二段蹴りだが、モーションが大きい上にガードされると確実に反撃されるため使う機会はほとんどない。

ジャンプ大蹴りは、めくりがしやすく、しかも間合いが斬りと違って離れないので使い勝手がいい。連続技も斬りで跳び込むよりはやりやすくなるぞ。

大道芸になるが、相手が遠いときの立ち大蹴りであるソバットで、水月刀をスカす（跳び越す）ことができる。（C・LAN）





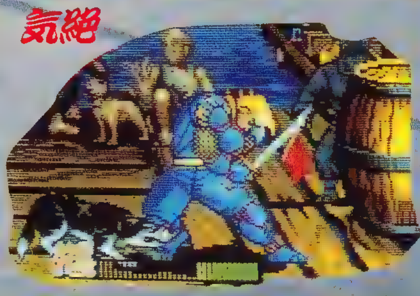
半蔵の「肝蔵」に対して、「心蔵」という臓物設定だったのですが、海外市場と女性ファンのために「金髪にブルーの瞳」と「パピィ」をつけました。幸いスタッフの中に動物マニアの女性がおり、パピィは予想以上に素晴らしい表情となりました。

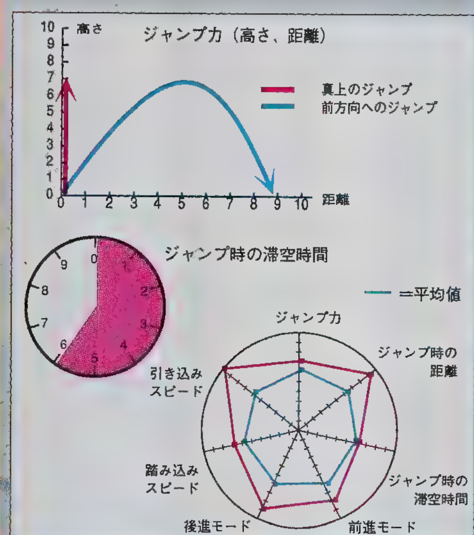


引きわけ



気絶









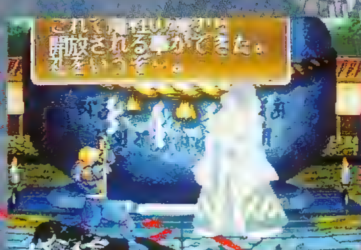
サンフランシスコ

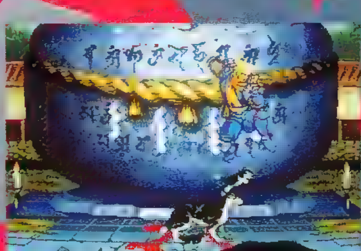
エンディング

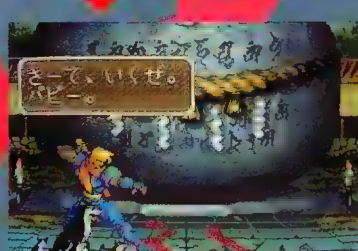
やったぜ天草を撃破だ！悪の根源であるこの魔の水晶球はジャスティスブレードで砕く!!…あれ、でもこの石、タムタムの村の宝玉じゃ…。」











負け







ナコルル
NAKORURU



PROFILE

流　派：シカンナカムイ流刀舞術
武器銘：宝刀・チチウシ
生年月日：1771年10月11日
年　齢：17歳
出生地：アイヌモシリ・カムイコタン
血ノ型：AB型
身　長：５尺１寸
体　重：語らず
３体数：73・50・82
趣　向：自然の声を聞くこと
家族構成：サノウク（祖父）
モナシリ（祖母）
ママハハ（鷹）
宝物：チチウシ（アイヌの戦士だった父親の形見）
好きな物：カムイコタンの森や動物たち
嫌いな物：自然を汚す悪い人間
コンプレックス：秘密
剣の道についてどう考えている？：他人を傷つけたくはないが、自然を守っていくために必要だと思う
※１尺は約30㎝

NAKORURU



旅立ちのカムイノミ（神事）は夜通し続いていた。明け方には、村の宝刀チチウシと守護鳥ママハハと共に旅立たねばならない。村の未来を彼女に託し、必ず良い知らせを持って帰って来てくれるだろうと、期待に胸膨らませる村人の視線がナコルルには辛かった。

話は数カ月前まで遡る。

彼女は自然の声を聞くことのできる巫子の家系に生まれた。歴代の巫子のなかでも秀でた能力を持っていたナコルルは、数日前から自然の声が悲痛な悲鳴に変わっていくのを感じ取っていた。大自然の声はナコルルに教えてくれた。「魔性のものが、我らを死に至らしめようとしている。このままでは、そなたの故郷カムイコタンだけではなく、全世界が破滅に導かれるであろう」と。

本当は旅立ちたくはなかった。しかし、自然を、愛する人々を救うためには元凶を断つしか方法はない。

血を流す以外に解決方法をがあるのなら、そちらのほうを選択したかった、と儀式の直前ナコルルは祖父母に語った。人を傷つけることを嫌う少女は今、優しい村人たちのため、森の動物たちのため、そして、敬愛してやまない大自然のために自分の気持ちを抑えて旅立とうとしていた。

「エモニ（長老）、フチ（おばあさん）、行って来ます。もしママハハが宝刀チチウシを持って帰ったら、そのときは…」

守護鳥ママハハが村の宝刀チチウシを持って帰るということは、所有者の死を意味する。戦士であったナコルルの父が帰らずに、宝刀チチウシだけが戻って来たように。ナコルルの最後の言葉が声となって発せられることはなかった。心配そうに見守る祖父母を元気づけるかのように、彼女は一転して明るい表情をみせた。

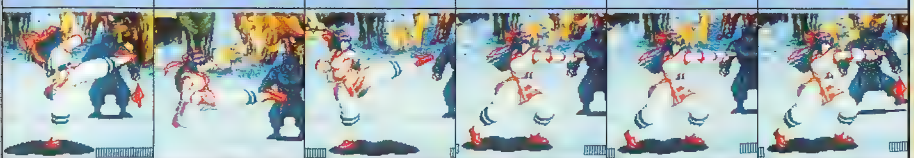
「大丈夫、わたしは死んだりなんかしないわ。きっと帰って来る。大自然の敵を倒して、ママハハと宝刀チチウシと一緒にね。それじゃあ、いってきます」

迷いのない笑顔だった。心の中のわだかまりを捨て、自分の使命を真っすぐに見据えた、そんな表情だった。

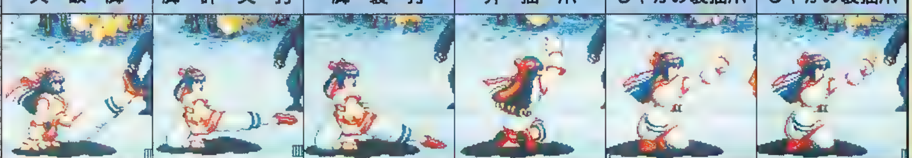
朝日が雪に反射してキラキラと輝くその日、ナコルルは祖父母に向かって大きく手を振り、故郷を離れた。必ず戻って来ると心に誓って。

通常技

立ち攻撃

武器	距離	CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン
武器有り	近距離	連牙脚	腹激蹴	胃破蹴	天地連撃	横裂斬	横裂斬
							
武器有り	遠距離	周撃蹴	円舞撃脚	胸撃蹴	螺旋翼破	空月斬	半月斬
							
武器無し	近距離	連牙脚	腹激蹴	胃破蹴	双猫爪	裂猫爪	裂猫爪
							
武器無し	遠距離	周撃蹴	円舞撃脚	胸撃蹴	猫裂爪	猫爪突	猫爪突
							

しゃがみ攻撃

武器	距離	CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン
武器有り	近距離	天破脚	脚砕突打	脚襲打	地転斬	しゃがみ横裂斬	しゃがみ横裂斬
							
武器有り	遠距離	天破脚	脚砕突打	脚襲打	地転斬	しゃがみ横裂斬	しゃがみ横裂斬
							
武器無し	近距離	天破脚	脚砕突打	脚襲打	昇猫爪	しゃがみ裂猫爪	しゃがみ裂猫爪
							
武器無し	遠距離	天破脚	脚砕突打	脚襲打	昇猫爪	しゃがみ裂猫爪	しゃがみ裂猫爪
							

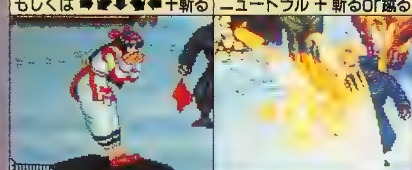
必殺技

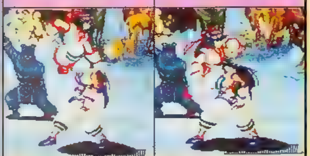
●アンヌ・ムツベ
ナコルルといえばこの技、アンヌ・ムツベだ。相手のほんの一瞬のスキを突いて大ダメージを与えることができるし、対空技にもなる。また、くらった相手が転ぶというオマケつきだ。
ナコルルをやるなら、いつでもどこからでもこの技を出せるようにしておこう。

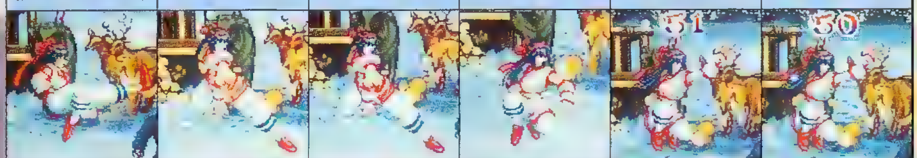
●レラ・ムツベ
残念ながら使い道はあまりない、使用頻度の低い必殺技だ。一応対空技として使えるけど、引きつけて出したときのアンヌ・ムツベには劣る。ダメージ量が低いのも難点だ。
あせったときにアンヌ・ムツベのコマンドミスとして出る以外、あまり見ることはないだろう。

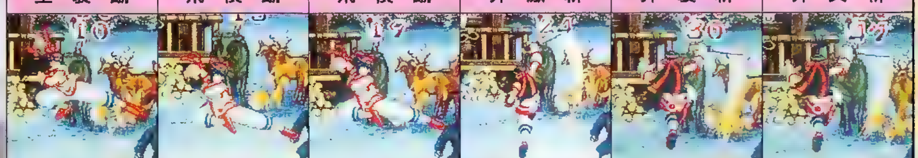
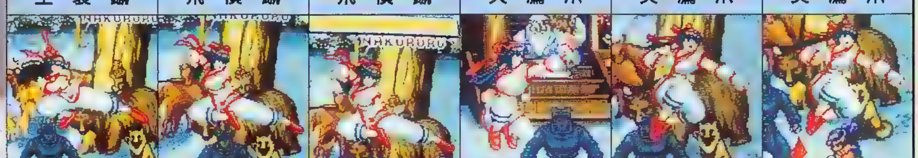
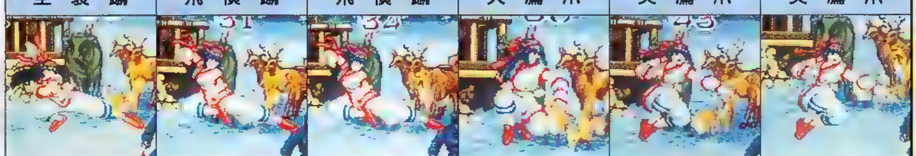
●アムベ・ヤトロ
ママハハをとばす飛び道具。ナコルルの頭上から飛んでいくため、めくり防止の対空技

必殺技

アンヌムツベ	三角跳び
←↙↓ ＋ 斬る（武器有りのみ）	画面端でジャンプ方向とレバー逆にいれる
	
レラムツベ	アムベヤトロ
↓↘→ ＋ 斬る	→↘↓↙← ＋ 斬る
	
ヤトロポック	ママハハ（鷹）につかまる
鷹につかまった状態で真下に ↓ ＋ 斬るor蹴る	↓↙← ＋ C
	
ママハハを呼ぶ	カムイムツベ
素手の状態で ↓↙← ＋C もしくは →↘↓↙←＋斬る	鷹につかまった状態でレバーニュートラル＋斬るor蹴る
	

組み技		
ABボタン	Bボタン	武器有り
流転胸激刃	空裂投	
		
CDボタン	Dボタン	
地天三連脚	地天三連脚	
		
ABボタン	Bボタン	武器無し
裂殺爪	空裂投	
		
CDボタン	Dボタン	
地天三連脚	地天三連脚	
		

垂直ジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
弧空裂脚	突撃蹴	突撃蹴	円舞斬	翔横斬	翔横斬	近距離	武器有り
							
弧空裂脚	突撃蹴	突撃蹴	円舞斬	翔横斬	翔横斬	遠距離	
							
弧空裂脚	突撃蹴	突撃蹴	翔裂爪	翔猫爪	翔猫爪	近距離	武器無し
							
弧空裂脚	突撃蹴	突撃蹴	翔裂爪	翔猫爪	翔猫爪	遠距離	
							

斜めジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
空裂蹴	飛横蹴	飛横蹴	昇激斬	昇裂斬	昇突斬	近距離	武器有り
							
空裂蹴	飛横蹴	飛横蹴	昇激斬	昇裂斬	昇突斬	遠距離	
							
空裂蹴	飛横蹴	飛横蹴	天鷹爪	突鷹爪	突鷹爪	近距離	武器無し
							
空裂蹴	飛横蹴	飛横蹴	天鷹爪	突鷹爪	突鷹爪	遠距離	
							

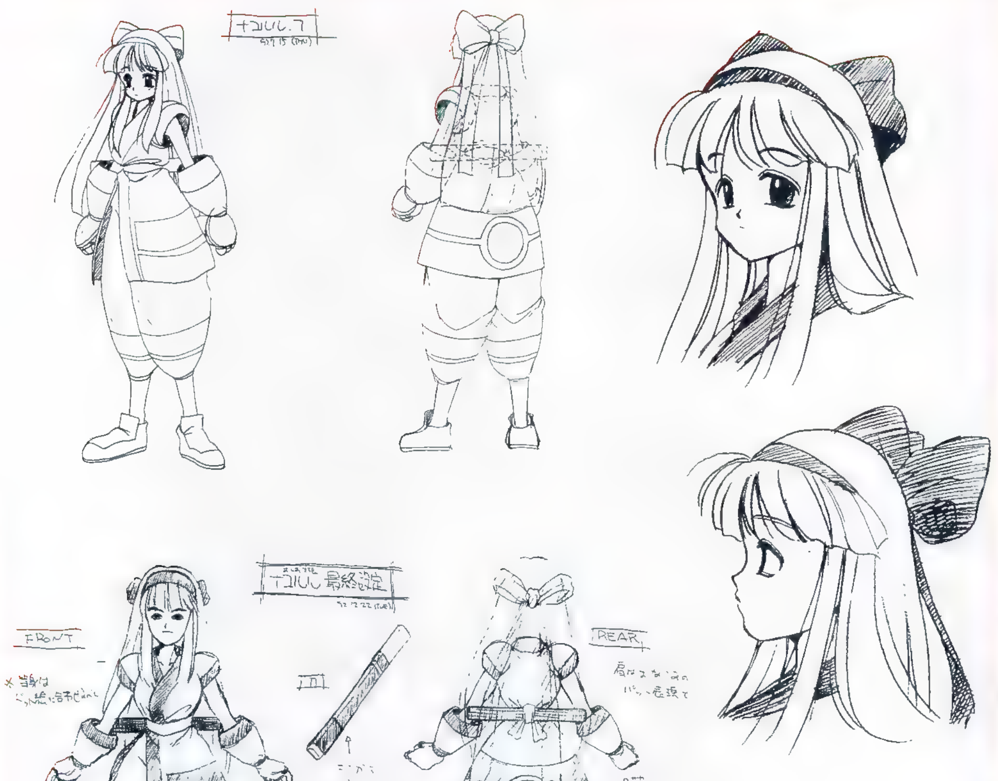
になるが、やはりメインは飛び道具としての存在だろう。
弱・中・強で角度、飛距離が違い、強ほど遠くへ跳び、威力も大きい。
頭上に待機しているときに出すと、跳んでいくのが早い。

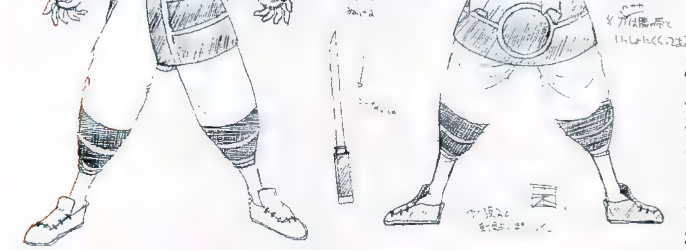
●カムイ・ムツベ

主に、ママハハにつかまっているところへジャンプ攻撃にきた相手に対して、迎え撃つかたちで使うことになる。着地したあとスキが生じるので、地上にいる相手に対して使わないように。

●ヤトロ・ポック

ママハハにつかまった状態から、くるくる回りながら前方、真下、後方の3方向のいずれかに向かって急降下する。
攻撃力、相手にあたえるダメージ量などは微々たるものだが、相手の寸前に着地して投げてしまうヤトロ・ポック投げや、相手に当たった時のアンヌ・ムツベ2段などに使える技。





原案時どころか、この企画が立つ以前から「いつかはアイヌの女性を一世風靡させるぞ」と考えていました。企画者の念が通じたのでしょうか、デザイナーは狂ったように傾倒し、2Pのデモの顔は変わったりなんやらで現在に至りました。



通常技

ナコルルの持つ通常技の中で重要なのは、対空技になっている立ち大斬りと、意外とリーチのある大足払い、それに各カウンター技の数種だ。

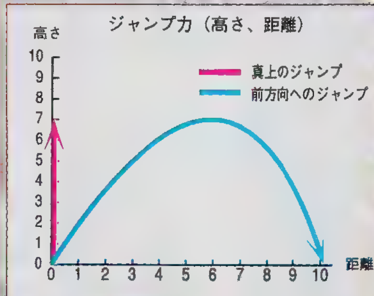
立ち大斬りは引きつけて出すと強力な対空技になるが、ダメージ量が少ないのでアンヌムツベを使用したほうがいい。

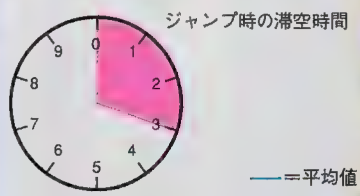
大足払いは中間の間合いでうろうろしているときや、ヤトロポックで突っ込んで、小斬りなどをガードさせたあとに出すと意外と引っかかってくれる人が多い。

その他の各カウンター技とは、幻庵の立ち爪に勝つ立ち小斬り、しゃがみ爪に勝つ小足、中足払い、覇王丸の立ち中、大斬りに勝つ立ち中斬りなどがそうだ。

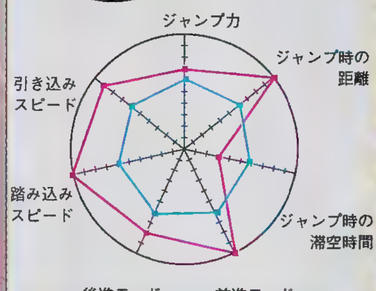
他にも、垂直ジャンプ大斬りが横方向に長く、早めに出せば対空技になる。

こうしてみると、ほとんどすべての技、言いかえれば無駄な技はない、ということになるわけだ。 (KAL)





—＝平均値



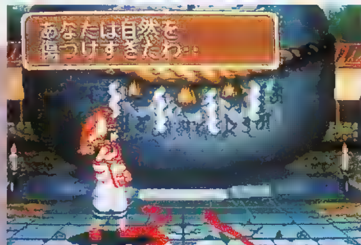
蝦夷

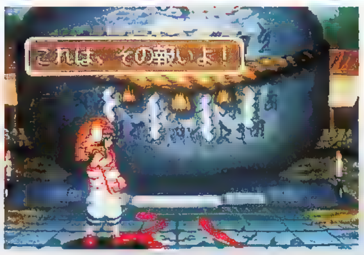




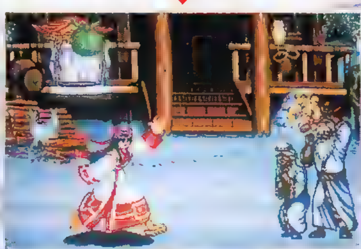
エンディング

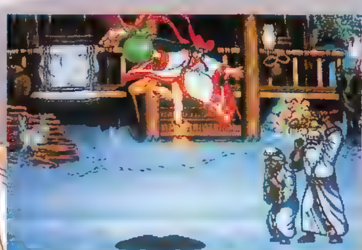
大自然のおしおき娘、ナコルルも普段はごく普通の女の子。久しぶりの帰郷でうれしさは隠せないようである。ムツ○ロウさんが待ってるぞ。













負け





引きわけ








シャルロット
CHARLOTTE



PROFILE

流　派：なし
武器銘：ラロッシュ
生年月日：1761年２月４日
年　齢：27歳
出生地：フランス
血ノ型：Ｂ型
身　長：72インチ
体　重：105ポンド
３体数：86・55・89
趣　向：刺繍
家族構成：セルージュ（父）
　　　　　ジョセフィーヌ（母）
　　　　　カルダン（弟）
　　　　　ピエール（伝書鳩）
宝　物：初恋の男性の肖像画
好きな物：深紅のバラ
嫌いな物：鼠
コンプレックス：
つい人前で高飛車になってしまい周囲の人の傷つくことを言ってしまう性格
剣の道についてどう考えている？：
自分が傷つくことなく完全に勝利すること
※１インチは約2.5センチ、１ポンドは約450ｇ

パリの郊外、ブローニュの森近くにシャルロットの屋敷はあった。彼女は貴族の出身ではあったが、さほど身分は高くなかった。また彼女はあまり社交界を好まず、以前はヴェルサイユへ舞踏会に出掛けることもあったが、今ではそれも少なくなった。彼女は剣の稽古をしたり、キツネを狩ったり、領地の農民の暮らしを視察することを好んだ。貴族でありながら質素に暮らし、現在の政治に不満を抱く彼女に農民も信頼をよせていた。

ある日、彼女は、一部の良識ある貴族に飢えに苦しむ町の人々の様子を報告するため、珍しくクローゼットから深紅のドレスを引っ張り出し、ヴェルサイユへと向かった。そこは貴族だけが立ち入ることを許された、１つの街である。ロココ調宮殿は優美にして豪奢（ごうしゃ）、すべてが栄華と繁栄を象徴している。シャルロットはさながら深窓の令嬢のような足取りで約束をとっていた男爵のもとへ向かった。「戦いの間（マルス）」にさしかかったころ、女の高い声が聞こえて来た。女はかなり身分が高いらしく、口調は威圧的である。

「ああ、退屈だこと。お喋りや舞踏会、賭博、何もかも飽きてしまったわ。他に面白いことはないかしら…そうそう、わたくしに何かとうるさい者たちの処刑をしましょう。バスチーユには処刑されても仕方がない者たちもいることだし」

女の正体は王妃だった。だが、以前舞踏会で会った時とまるで雰囲気が違う。シャルロットは気配を殺し、声のするほうにそっと近づく。もちろん手には隠し持って入った愛用のレイピア“ラロッシュ”が握られている。

「そこにいるのは誰です」

完全に気配を殺していたにもかかわらず、王妃はシャルロットの存在を悟った。シャルロットはドレスの裾をつまみあげてラロッシュを隠すようにして、王妃の前に姿を現した。王妃の形相は以前と余りにも違っていた。美しさは変わらずとも何と妖しげな表情か。そして、その背後に異様な影があるのを彼女は見逃さなかった。

「陛下に憑り付きし魔物よ。この混乱もそなたが原因か？」

言うや否や、問答無用とばかりに愛剣ラロッシュを抜いた。魔物は王妃の体を離れ、大きく跳躍した。

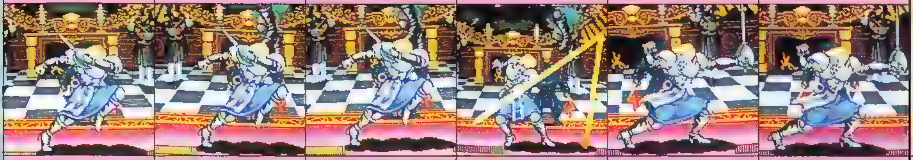
「お前には倒せぬ。我は暗黒神アンブロジァ。この国もこれで終わりよ」

言葉の主は影となって消えていった。王妃は気を失い床に倒れている。

「腐敗の原因はアンブロジァか…。国民を救うためには奴を倒さねば！」

シャルロットはアンブロジァを討つ決意をした。すべては祖国フランスのために。

通常技

立ち攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
スキップキック	スキップキック	スキップキック	トライファーント	ドゥ・ファーント	ドゥ・ファーント	近距離	武器有り
							
スキップキック	スキップキック	スキップキック	トライファーント	ミリューファーント	ファーント	遠距離	武器有り
							
スキップキック	スキップキック	スキップキック	裏コブシ打ち	コブシ打ち	コブシ打ち	近距離	武器無し
							
スキップキック	スキップキック	スキップキック	裏コブシ打ち	コブシ打ち	コブシ打ち	遠距離	武器無し
							

しゃがみ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
ダウンキック	ダウンキック	ローキック	しゃがみ トライファーント	しゃがみ ドゥ・ファーント	しゃがみ ドゥ・ファーント	近距離	武器有り
							
ダウンキック	ダウンキック	ローキック	しゃがみ トライファーント	しゃがみ ドゥ・ファーント	しゃがみ ファーント	遠距離	武器有り
							
ダウンキック	ダウンキック	ローキック	しゃがみ 裏コブシ打ち	しゃがみ コブシ打ち	しゃがみ コブシ打ち	近距離	武器無し
							
ダウンキック	ダウンキック	ローキック	しゃがみ 裏コブシ打ち	しゃがみ コブシ打ち	しゃがみ コブシ打ち	遠距離	武器無し
							

必殺技

●**パワーグラデーション**

垂直に上昇し、正面、上空にいる相手を攻撃する。

強弱の違いは、弱は出るまでが遅いがジャンプが低い。強は逆に、出るまでが速くジャンプが高い。中はこの中間。

攻撃判定が大きいので、ダッシュからや接近戦で出せば効果がある。しかし、対空技としては使いにくい。

●**スプラッシュファーント**

前進しながらの三段突き。

強弱の違いは、弱は出るまでが速く移動距離が短い。強は出るまでは遅いが、移動距離は長い。

強で出せば三発全部入りやすいが、ガードされると隙が大きいので反撃をうけやすい。

相手が気絶したときに、強で出すのが一番の使い方だ。

通常技

●**立ち弱、中斬り（遠）**

他のキャラと比べ、非常に長くスピードのある攻撃。こちらの攻撃で相手の攻撃のほとんどを止めることができる。

弱はスピードがあり、中はスピードは少し落ちるがリーチがある。弱と中を混ぜて使うと効果的。

●**しゃがみ蹴り**

かなり、リーチのある足払い。中と強は当たれば相手が転ぶのが強い。

中は出るのが速いが、強に比べるとリーチがない。

●**立ち蹴り**

対CPU戦では、小キックをメインとして使う戦法もある。

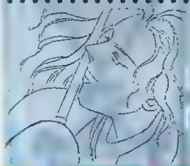
それ以外に対空技としても強い。ほとんどの跳び込みを返すことができる。強で出すと相手が転ぶのが強い。対空としてならば、強がいい。

●**ジャンプ大斬り**

全キャラ中、一番強い跳び込み。攻撃力と攻撃判定の大きさは異常である。相手をめくるのも簡単にでき、しかも2発入る。

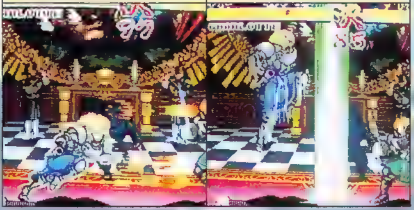
対戦、対CPU戦で、これだけで勝てる相手もいる。上りで出せば対空技にもなるぞ。

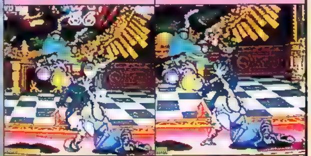
（ももやん）

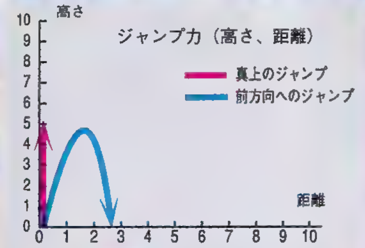


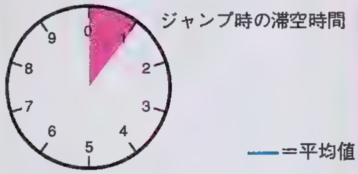
必殺技

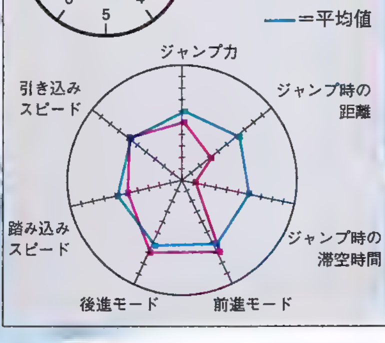
スプラッシュファーント	パワーグラデイション
斬るボタン連打（武器有りのみ）	←↓↙ ＋ 斬る（武器有りのみ）

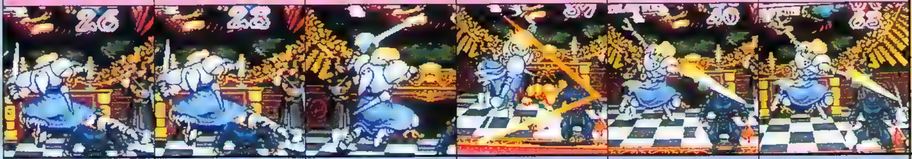


組み技		
ABボタン	Bボタン	
リオン・ランセ	リオン・ランセ	武器有り
		
CDボタン	Dボタン	
リオン・ランセ	リオン・ランセ	
		
ABボタン	Bボタン	武器無し
リオン・ランセ	リオン・ランセ	
		
CDボタン	Dボタン	
リオン・ランセ	リオン・ランセ	
		

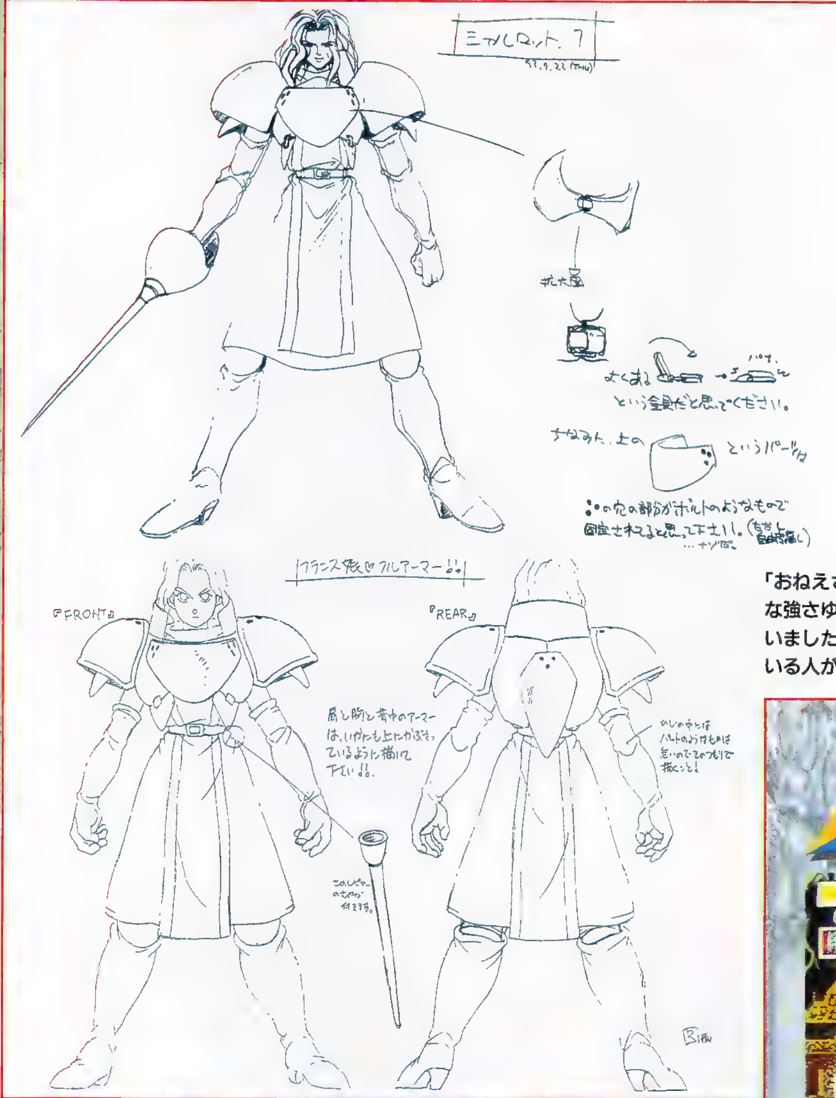






垂直ジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
ジャンプキック	ジャンプキック	サンクシオン	ジャンプ トライファーント	ジャンプ ドゥ・ファーント	ジャンプ ドゥ・ファーント	近距離	武器有り
							
ジャンプキック	ジャンプキック	サンクシオン	ジャンプ トライファーント	ジャンプ ドゥ・ファーント	ジャンプ ドゥ・ファーント	遠距離	
							
ジャンプキック	ジャンプキック	サンクシオン	ジャンプ 裏コブシ打ち	ジャンプコブシ打ち	ジャンプコブシ打ち	近距離	武器無し
							
ジャンプキック	ジャンプキック	サンクシオン	ジャンプ 裏コブシ打ち	ジャンプコブシ打ち	ジャンプコブシ打ち	遠距離	
							

斜めジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
ジャンプキック	ジャンプキック	サンクシオン	ジャンプ トライファーント	ジャンプ ドゥ・ファーント	ジャンプ ドゥ・ファーント	近距離	武器有り
							
ジャンプキック	ジャンプキック	サンクシオン	ジャンプ トライファーント	ジャンプ ドゥ・ファーント	ジャンプ ドゥ・ファーント	遠距離	
							
ジャンプキック	ジャンプキック	サンクシオン	ジャンプ 裏コブシ打ち	ジャンプコブシ打ち	ジャンプコブシ打ち	近距離	武器無し
							
ジャンプキック	ジャンプキック	サンクシオン	ジャンプ 裏コブシ打ち	ジャンプコブシ打ち	ジャンプコブシ打ち	遠距離	
							



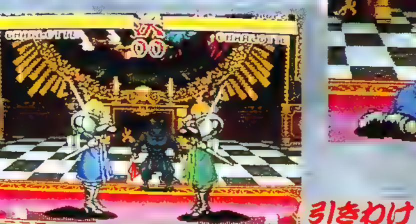


「おねえさま〜」的な女性ファンのために設定したのですが、その爆発的な強さゆえ「馬鹿者めが」という企画者への批判を生むことになってしまいました。でも、それらの批判の陰に「おねえさまへ…」と慕ってくれている人がいると信じています。



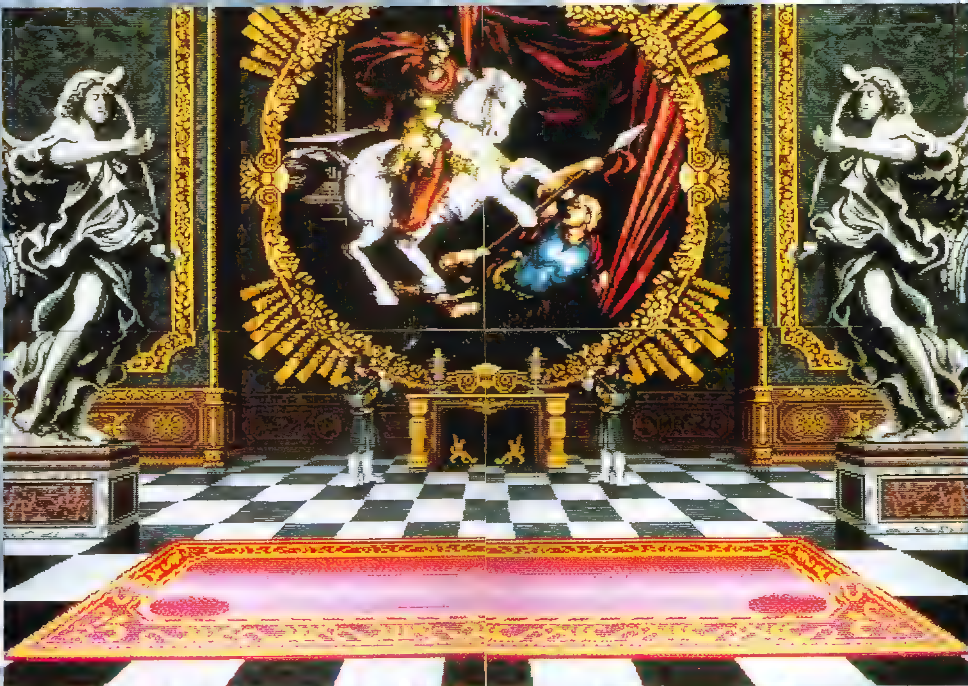








ヴェルサイ



エンディング

おおう！さすがはシャルさん、日本からヨーロッパまでひとっとびだ！こんなに強い人がいれば、民衆もさぞ心強いだろうて。











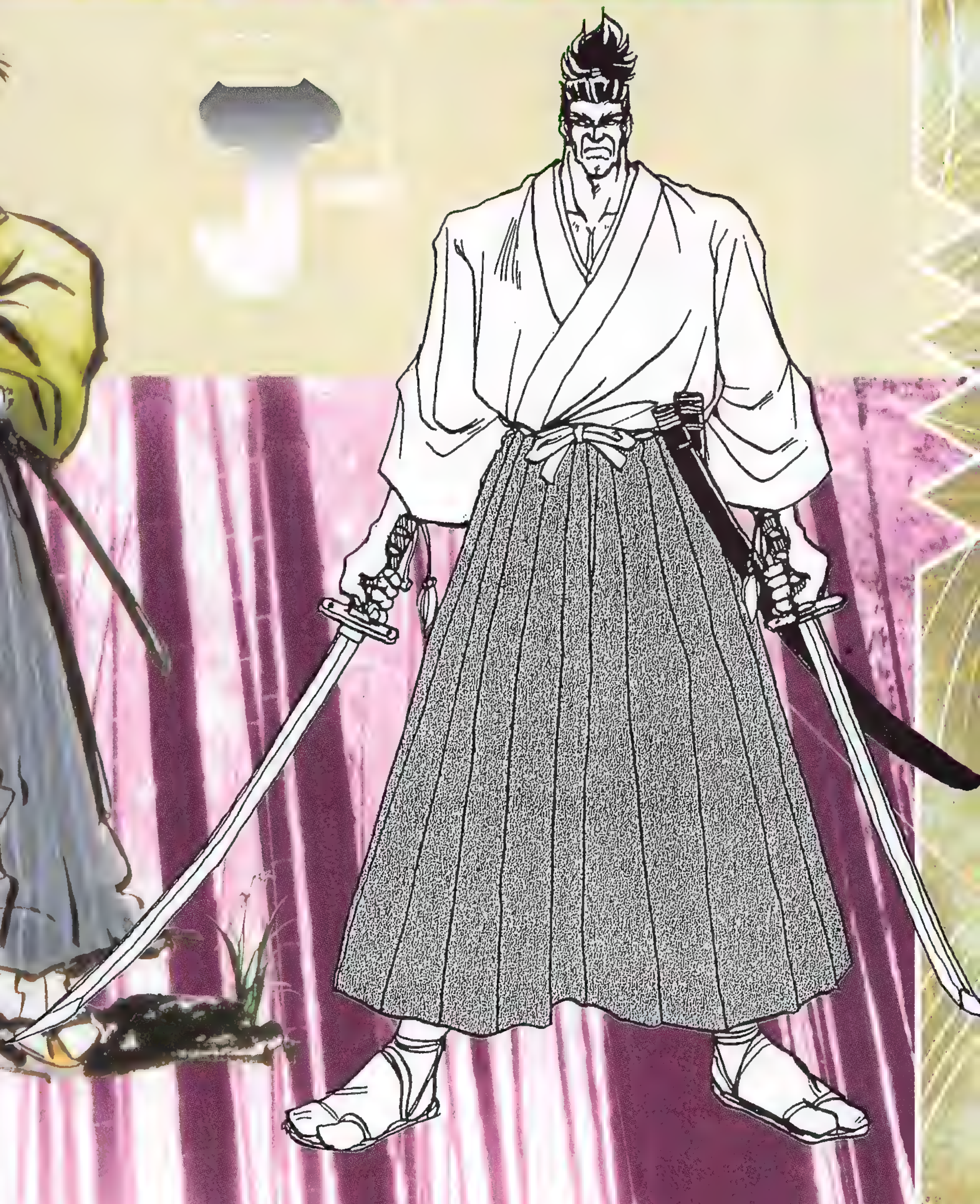
PROFILE

流　派：柳生流新陰流・改
武器銘：大和守・虎鉄・助広
生年月日：1746年３月６日
年　齢：39歳
出身地：土佐
血ノ型：Ｏ型
身　長：６尺１寸
体　重：19貫目
３体数：一
趣　向：斬ること
家族構成：豊臣方の残党によって家族は散りじりになってしまった
宝　物：武士道
好きな物：餡蜜
嫌いな物：軟弱な男子
コンプレックス：斬った後に罪悪感を感じてしまうこと
剣の道についてどう考えている？：柳生新陰流を極めることにある
※１尺は約30cm、１貫は約3.7kg

柳生十兵衛

JUBEI









土佐のしがない武士の息子として十兵衛は生まれた。ある時、幕府に密命を受け、土佐を訪れていた柳生宗矩に「剣術家としての最高の資質をもっている」と言われ、宗矩の養子となる。その後、十兵衛は柳生の姓を名乗るようになるわけだが、名に恥じないための文字どおり血の滲むような修行があった。彼が左目を失った理由も稽古の最中に養父宗矩によって傷つけられたからである。養父の見込みは正しく、18歳の時に将軍家指南役であった養父をも超える実力を見せ、公儀隠密剣士となり諸国を旅するようになった。23歳のときには一度故郷の土佐に帰るものの、既に家族はちりぢりとなっており、隠密として諸国を回るかたわらに家族を探すことを決意した。隠密として諸国を旅することは、自分の使う柳生新陰流・改の剣術が、どこまで通用するかを見極めるのに大いに役に立ち、無名の剣士である覇王丸や橘右京などの存在や、その太刀筋がどんなものであるかも十兵衛は知っていた。ただ、文化人であった狂死郎だけは彼の眼中には止まらなかったようだ。

隠密としての命令がないときは、生家である土佐の竹林で修行に明け暮れる毎日で、十兵衛の噂を聞き付けては決闘を申し込む者がよく訪れた。

「お主、なかなかの腕前。だが柳生新陰流・改にかなうものはおらぬわ！」

誰も十兵衛にかなう者などいなかった。ただ覇王丸と名乗る男と一度戦ったとき、互角の勝負をした彼が武人としての十兵衛に惚れ込み、十兵衛の知識にないことを言った。

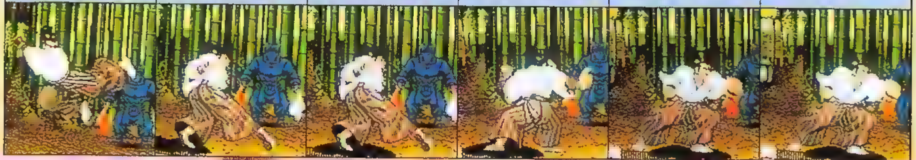
「バテレンの国々にも変わった剣術があるそうだ。俺たちが使っている太刀とは違う両刃の剣を使ったり、細い、突くように使う剣の達人がいるんだそうだ」

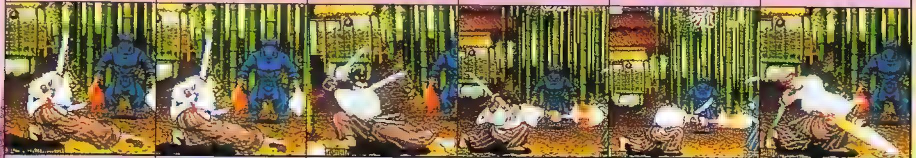
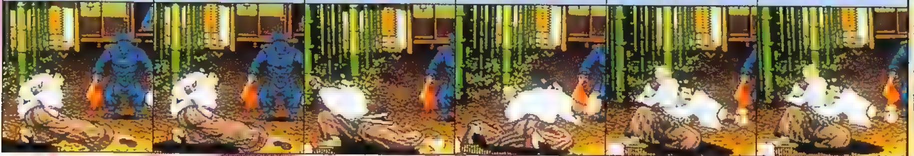
その話は、狭い日本のことしか知らなかった十兵衛の理解できる情報ではなかった。だが後日、長崎の出島に仕事として出向いたときに流暢な日本語を喋るオランダ人の医者がいろいろと教えてくれた。

「なるほど。世の中は広い、拙者の知らぬことも多いわ。バテレンの国々とやらに一度行ってみるか」

柳生新陰流の力で世界最強を極めんがため、という理由で幕府から暇をもらうのに、少し時間がかかった。だが後日、鎖国中で異例のことではあるが世界各地を回る許可を得、自由の身になり、晴れて海外へと旅立つのであった。

通常技

立ち攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
回し蹴り	下段蹴り	下段蹴り	柳生新陰斬	競合い突き	柄頭突き	近距離	武器有り
							
回し蹴り	下段蹴り	下段蹴り	柳生双月斬	上段突き	横斬り	遠距離	武器有り
							
回し蹴り	下段蹴り	下段蹴り	骨法回転掌底打	骨法手刀打ち	骨法手刀打ち	近距離	武器無し
							
回し蹴り	下段蹴り	下段蹴り	骨法回転掌底打	骨法手刀打ち	骨法手刀打ち	遠距離	武器無し
							

しゃがみ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
二段蹴り	回転足払い	踵蹴り	下段双月斬	下段突き	すくい斬り	近距離	武器有り
							
二段蹴り	回転足払い	踵蹴り	下段双月斬	下段突き	すくい斬り	遠距離	武器有り
							
二段蹴り	回転足払い	踵蹴り	骨法回転掌底打	骨法手刀打ち	骨法手刀打ち	近距離	武器無し
							
二段蹴り	回転足払い	踵蹴り	骨法回転掌底打	骨法手刀打ち	骨法手刀打ち	遠距離	武器無し
							

必殺技

●喝咄水月刀

侍スピリッツの中ではかなり速く出て、隙の少ない飛び道具である。また、剣で合わされて消されることがないという点もよい。アンヌ・ムツベは確実に止められる。

対戦ではしゃがみ中突きにキャンセルをかけて使うのが有効。また、大斬りにキャンセルをかけて連続技になる。

●二ツ角羅刀

「いくぞー!」と言って走っていき、体当たりしながら斬る技。当たれば威力が大きいが、当たってもガードされても反撃をくらってしまう。

それでは全然使えないかというと、そうでもない。相手の残り体力が少なくなれば、絶好の削り技となる、とどめの一撃に有効な技だ。

●八相発破

ボタン連打で剣を突きまくるのだが、判定はそれほど強くはない。正面から斬られることもあるし、上からとびこまれても負けてしまう。

しかし、一回決まれば連続技になり多くのダメージを与えることができる。相手が気絶したときに有効。また、とどめの削り技にも使える。

通常技

地上戦では、しゃがみ中突きがリーチがあり使いやすい。それより少し近づいた場合は中足払い、小足払いの足払系が出るのが速く強力だ。

立ち大斬りは、密着して使うと強い。相手[illegible]ジャンプし[illegible]ところをくぐって着地寸前に大斬りが当てられる。

立ち中キックはローキックになっていて、立ちながら相手の足元を攻められる。立ち大キックはそれほど強くないものの対空技になっていて、めくり気味の技には意外に強い。

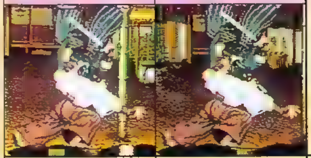
また、十兵衛で忘れてはならないのがジャンプ攻撃である。ジャンプ小・中キックは間合の近い空中戦で強い。特にジャンプ中キックは前方向、横後方共にジャンプ小キックより強く、めくり気味に当てることができる。

少し離れた場合はジャンプ中・大斬りが強い。ジャンプ中斬りは大斬りよりやられ判定が小さく、対空技に適している。攻めるならジャンプ大斬りのほうが強力だ。 (石井ぜんじ)

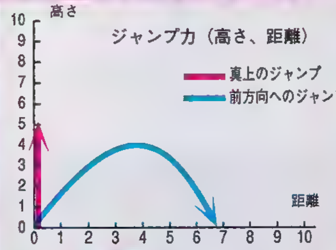
必殺技

喝咄水月刀(かつとつすいげつとう)	二ツ角羅刀(につかくらとう)	八相発破(はっそうはっぱ)
↓↘→+斬る(武器有り)	→↓↘+斬る(武器有り)	斬るボタン連打



組み技		
ABボタン	Bボタン	武器有り
背負い投げ	背負い投げ	
		
CDボタン	Dボタン	
風車投げ	風車投げ	
		
ABボタン	Bボタン	武器無し
背負い投げ	背負い投げ	
		
CDボタン	Dボタン	
風車投げ	風車投げ	
		

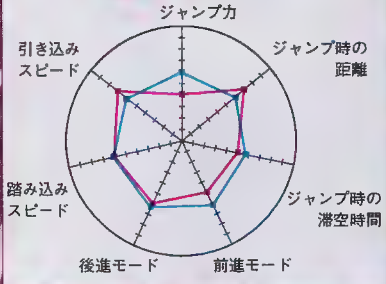
垂直ジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
跳躍回転蹴り	前蹴り	前蹴り	跳躍双月斬	跳躍突き	跳躍突き	近距離	武器有り
							
跳躍回転蹴り	前蹴り	前蹴り	跳躍双月斬	跳躍突き	跳躍突き	遠距離	
							
跳躍回転蹴り	前蹴り	前蹴り	跳躍掌底打	跳躍掌底突き	跳躍掌底突き	近距離	武器無し
							
跳躍回転蹴り	前蹴り	前蹴り	跳躍掌底打	跳躍掌底突き	跳躍掌底突き	遠距離	
							

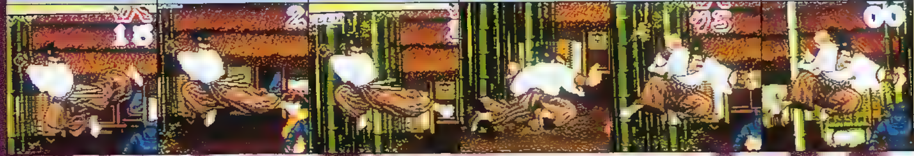


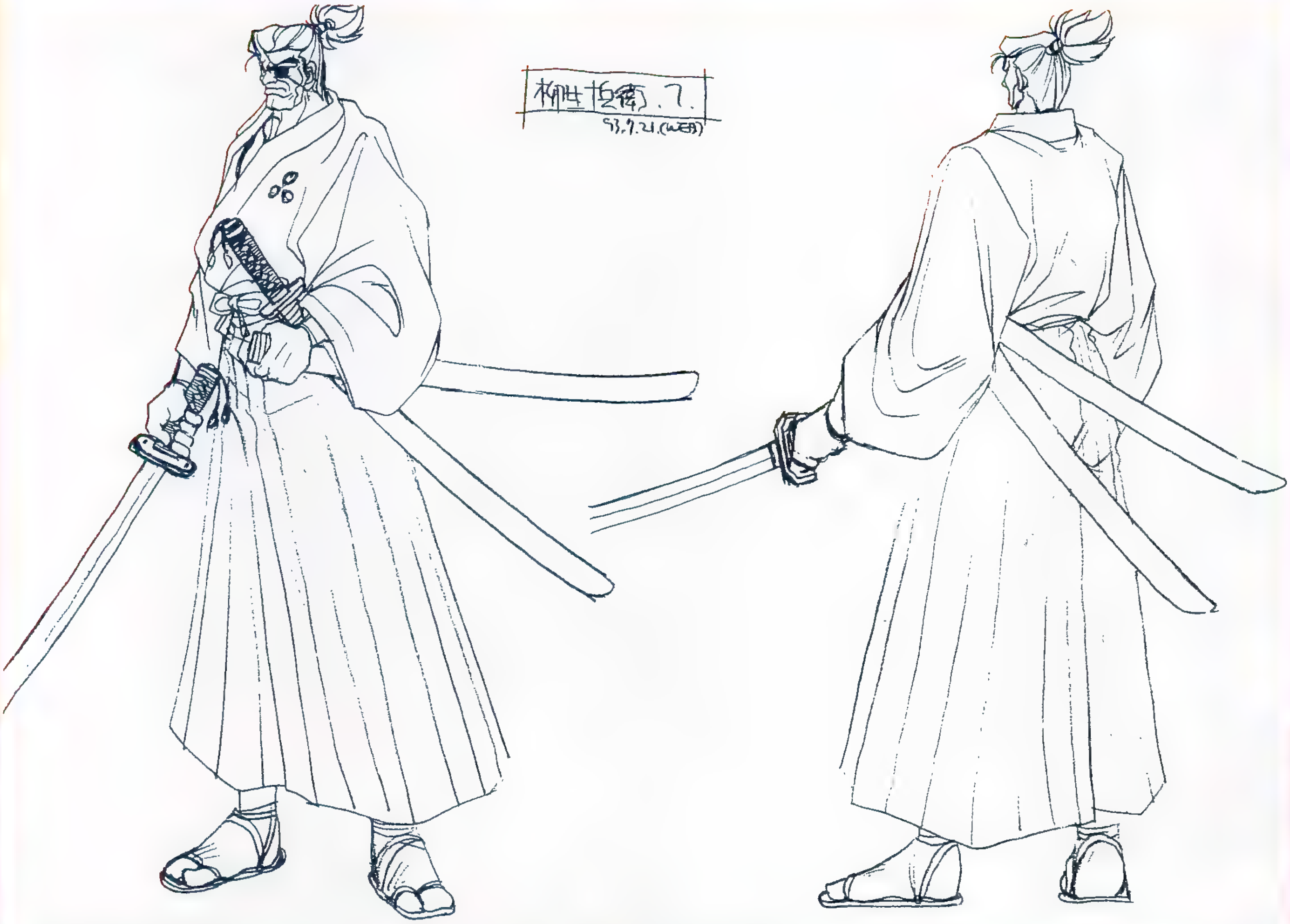


ジャンプ時の滞空時間

—＝平均値



斜めジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
跳躍回転蹴り	前蹴り	前蹴り	跳躍双月斬	跳躍突き	跳躍突き	近距離	武器有り
							
跳躍回転蹴り	前蹴り	前蹴り	跳躍双月斬	跳躍突き	跳躍突き	遠距離	
							
跳躍回転蹴り	前蹴り	前蹴り	跳躍掌底打	跳躍掌底突き	跳躍掌底突き	近距離	武器無し
							
跳躍回転蹴り	前蹴り	前蹴り	跳躍掌底打	跳躍掌底突き	跳躍掌底突き	遠距離	
							

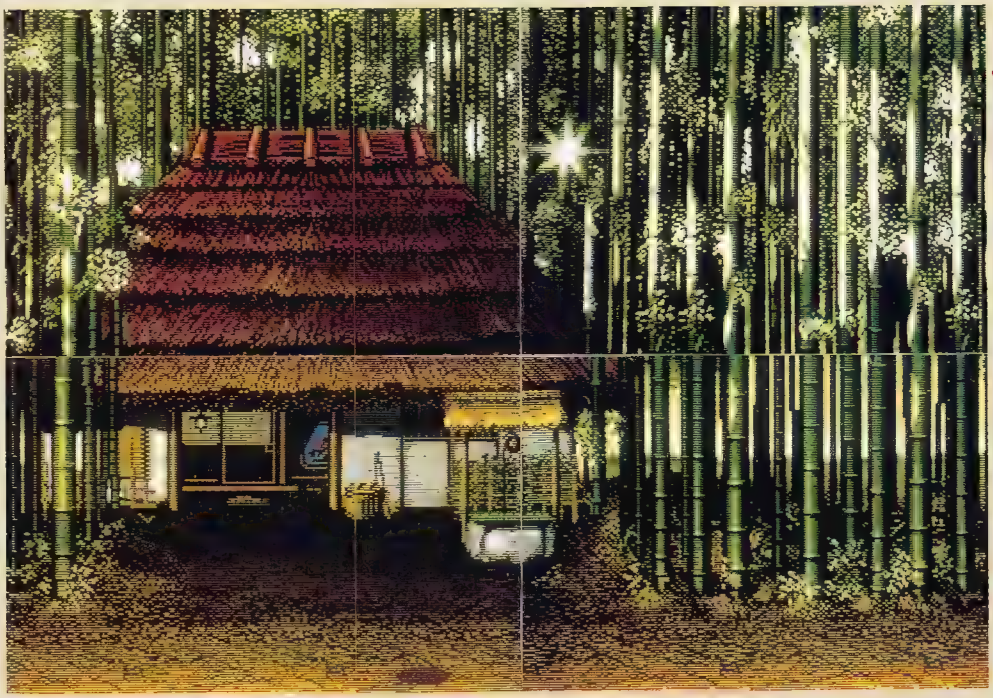


十兵衛は、設定が二転三転したプレイヤーです。著名人だけに、へたな設定ができないので苦労しました。開発最終段階に入ってからキャラに大変更を入れて大騒ぎになりましたが、人気が出てくれたようで幸いです。

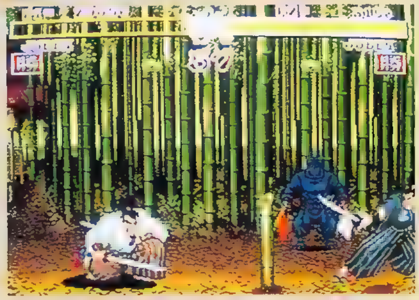




土佐



負け

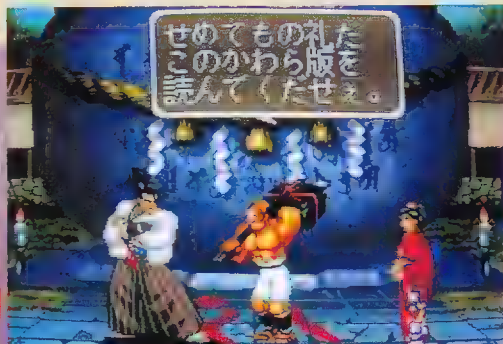




エンディング

天草ですら、十兵衛にとっては相手として不服だったのか。新たな好敵手の名を知った十兵衛は、すかさず都へと向かうのだった…。













引きわけ

気絶




タムタム
TAM TAM
TAM TAM



タムタムの村は、守り神といわれる、パレンケ・ストーンによって守られていると信じられていた。実際、スペインをはじめとするヨーロッパの船が、タムタムの周りの部族の村々を占領したとき、侵略者は彼の村を見つけることすらできなかった。すべてはパレンケ・ストーンのおかげと、この光る石は村人の信仰の対象となっていた。

遠く離れた異国でアンブロジァが天草を復活させたころ、異変の波がタムタムの住む南米をも襲った。だがタムタムの村の周りの自然だけが被害をくい止めることができた。この村は神の石によって守られている、村人はそう思い、ますますパレンケ・ストーンへの信仰を深めていった。そしてその安心感が今回の事件を呼び起こした。

それほど強大なエネルギーを持つパレンケ・ストーンに、天草が目を付けない訳がなかったのである。またたくまに天草に村の宝珠が盗まれ、タムタムの村にも初めて危機が訪れた。植物は枯れはじめ、原因不明の疫病がはやり、虫や動物までもが死んでいった。

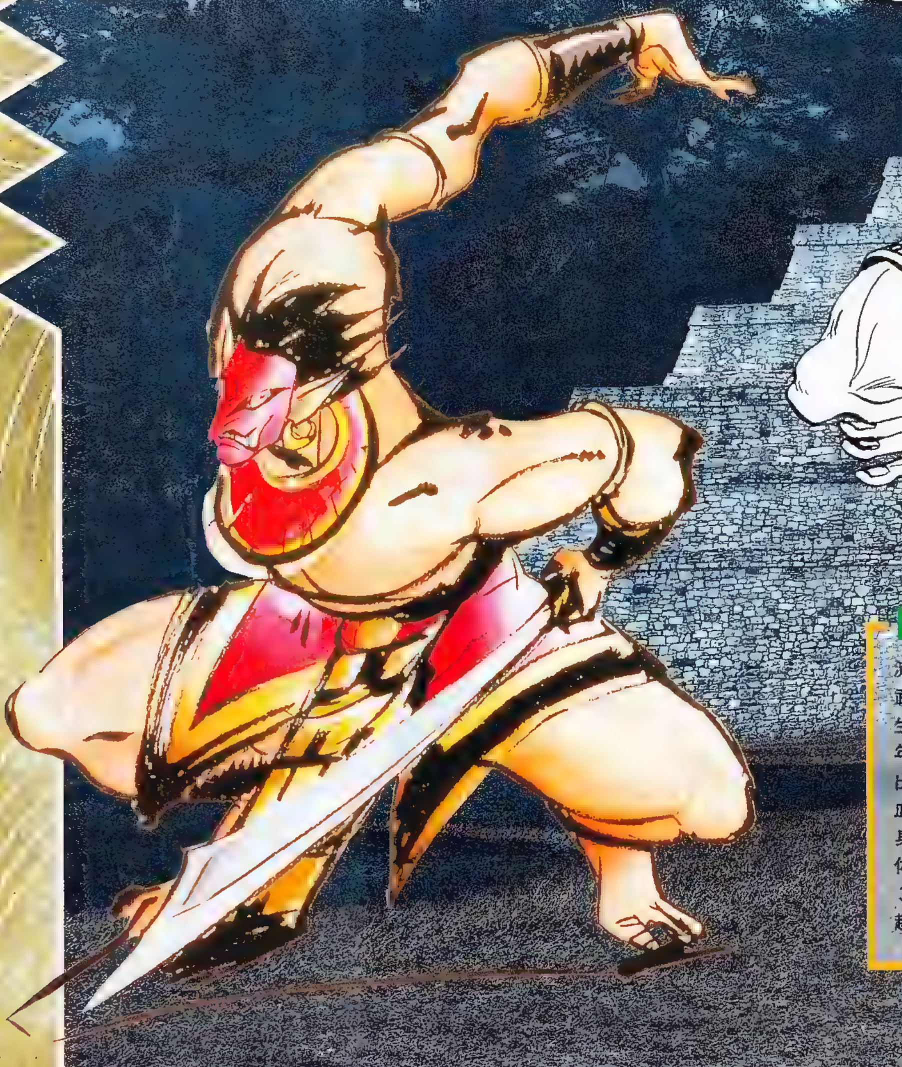
パレンケ・ストーン捜索には村の勇者であったタムタムが選ばれた。タムタムにとってまたとない栄誉であったし、パレンケ・ストーンに関わることは村人としての誇りでもあった。

ごうごう、と音を立て激しく火が燃えている。目的を達成するまで外してはならないといわれた「神の面」を付ける儀式が始まった。この面をつければ神の加護を授かることができると言われている。そして一度戦いがおきれば神が降りて来て、代わりに戦ってくれるという。後日、神の面を付けたタムタムが戦っているところを見た者は、さながら鬼神のような戦いぶりだったと語っている。また、純粋な子供たちは仮面を付けたタムタムを異常に怖がった。それほど、神の面の神通力は絶大なものだった。

「タムタム、ぱれんけ・すとーんゼッタイ探ス。我ガ神けつあるくあとニ誓ッテ！」

タムタムがそう誓うと、村人は勇者に向かって祝福の雄叫びを上げた。南米のジャングルを後にあてもないタムタムの[illegible]まった。





PROFILE

流　派：マヤ流	家族構成：サムサム（チチ）
武器銘：ヘンゲハンゲザンゲ	ケンタ（ハハ）
生年月日：1769年4月1日	宝　物：ヘンゲハンゲザンゲ
年　齢：19歳	好きな物：コドモ
出生地：グリーンヘル	嫌いな物：コゲツザン
血ノ型：マヤA型	コンプレックス：ミンナタムタム
身　長：285cm	コワガルタムタムヤサシイノニ
体　重：55kg	コドモニゲル
3体数：132・33・72	剣の道についてどう考えている？：
趣　向：ワルイヤツタオス	ムラマモルカタナスゴクダイジ

通常技

立ち攻撃

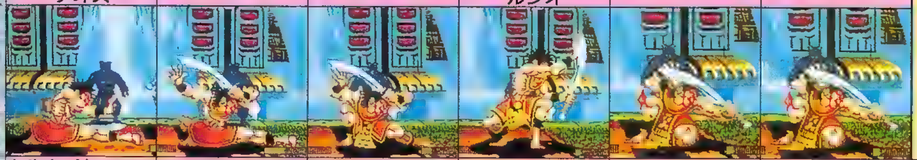
		CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン
武器有り	近距離	ゲヌ・デオス	ゲヌ・デオス	ゲヌ・デオス	ルーナートゥム・パグナ	ヘンゲ・カプト	ヘンゲ・カプト
武器有り	遠距離	インクルシオー・デオス	カルクス・デオス	カルクス・デオス	ラートゥム・パグナ	トラーニシーレ	トラーニシーレ
武器無し	近距離	ゲヌ・デオス	ゲヌ・デオス	ゲヌ・デオス	カプト・ドロル	カプト・ドロル	カプト・ドロル
武器無し	遠距離	インクルシオー・デオス	カルクス・デオス	カルクス・デオス	パルマ・ドロル	パルマ・ドロル	パルマ・ドロル

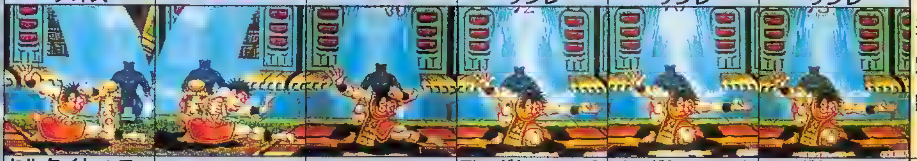





しゃがみ攻撃

		CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン
武器有り	近距離	キルクイトゥス・デオス	タールス・ドロル	タールス・ドロル	カエルム・インクルシオ	フェルム・ドロル	フェルム・ドロル
武器有り	遠距離	キルクイトゥス・デオス	タールス・ドロル	タールス・ドロル	タムタムパグナ	フェルム・パグナ	フェルム・パグナ
武器無し	近距離	キルクイトゥス・デオス	タールス・ドロル	タールス・ドロル	ディギトゥス・ミッシレ	ディギトゥス・ミッシレ	ディギトゥス・ミッシレ
武器無し	遠距離	キルクイトゥス・デオス	タールス・ドロル	タールス・ドロル	ディギトゥス・ミッシレ	ディギトゥス・ミッシレ	ディギトゥス・ミッシレ






必殺技

●パグナ・パグナ
剣を円状に振り回し、その間は前後に移動が可能なカッコイイ必殺技。カッコイイのはいいんだけど、ほとんどは何の役にも立たないのが欠点。
強のパグナ・パグナのみ、忍者のとびこみにだけは勝つことが多いが、ほとんど屈辱技としての使いみちしかない。残念な技だ。

●パグナ・デオス
何とたった2本の指を地面に突きたて、体を高速回転させながらすべっていく驚異の技。
普段はあまり使う場面がないが、右京のつばめ返しを返すときや、画面の端に追いこまれているときに使うと効果的だ。削り技としてもなかなか優秀である。

●ムーラ・ガブル
人のものとは思えぬ巨大なガイコツを、手に持って相手に投げつける。
軌道が高いうえにガイコツの判定も大きく、そこそこにダメージ量も大きいので、立ち大斬り、小、中蹴りなどにキャンセルをかけて使うと、相手のジャンプを未然に止めることができる。速度も速い。

●アハウ・ガブル
サムライスピリッツの全登場キャラのもつ必殺技のなかでも、トップクラスの奇妙な技。しかし奇妙なだけではなく、とびこみ防止技、削り技として大いに役に立つ技なのである。
また弱のアハウ・ガブルは、CPU戦では絶大な効果を発揮する。

通常技

タムタムの通常技は、どれも利用価値が高い。
筆頭はもちろんジャンプ大斬り。地上にいる状態から、いきなりバックジャンプして目の前の敵の頭を一撃することもできるし、遠くからジャンプしてきた相手を垂直ジャンプ大斬りで切り裂くこともできる。また、中間距離からとんできた相手に対し、すばやくバックダッシュしてから逃げ大斬りを放つことによって立派な対空兵器になる。
大斬りといえばしゃがみ大斬りも対空技として強力だ。
遠い間合いのときに出るタムタムパグナは、シャルロット

必殺技

パグナ・デオス	パグナ・パグナ
⬇⬋⬅＋蹴る	⬅少しためて➡＋斬る（武器有りのみ）



アハウ・ガブル	ムーラ・ガブル
➡⬊⬇⬋⬅＋斬る	⬇⬊➡＋斬る

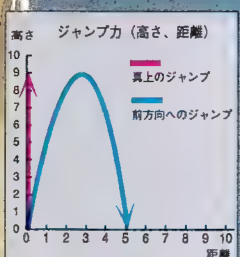


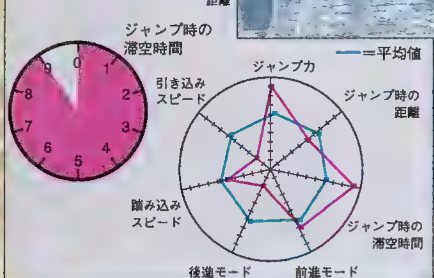
組み技		
ABボタン	Bボタン	武器有り
ムルタ・グラディウス・インクルシオー	ムルタ・カブト・インクルシオー	
CDボタン	Dボタン	
ムルタ・グラディウス・インクルシオー	ムルタ・カブト・インクルシオー	
ABボタン	Bボタン	武器無し
ムルタ・カブト・インクルシオー	ムルタ・カブト・インクルシオー	
CDボタン	Dボタン	
ムルタ・カブト・インクルシオー	ムルタ・カブト・インクルシオー	

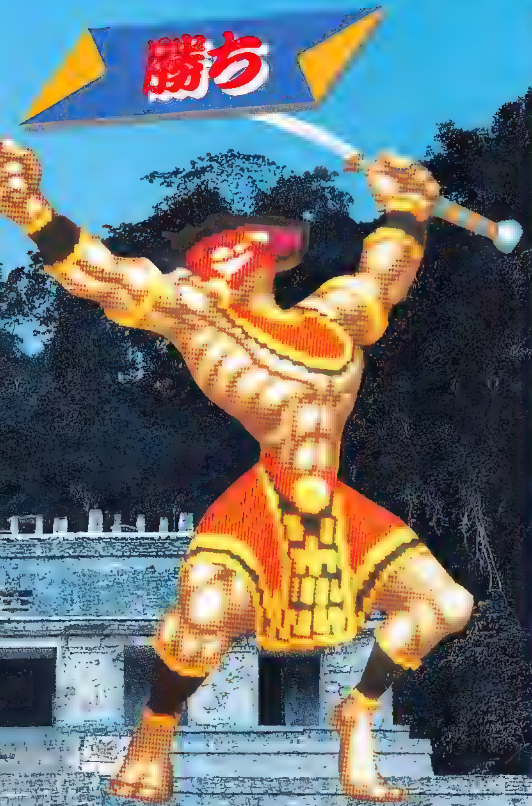
垂直ジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	近距離	武器有り
サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	遠距離	武器有り
サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス	近距離	武器無し
サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス	遠距離	武器無し

斜めジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	近距離	武器有り
サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	遠距離	武器有り
サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス	近距離	武器無し
サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス	遠距離	武器無し

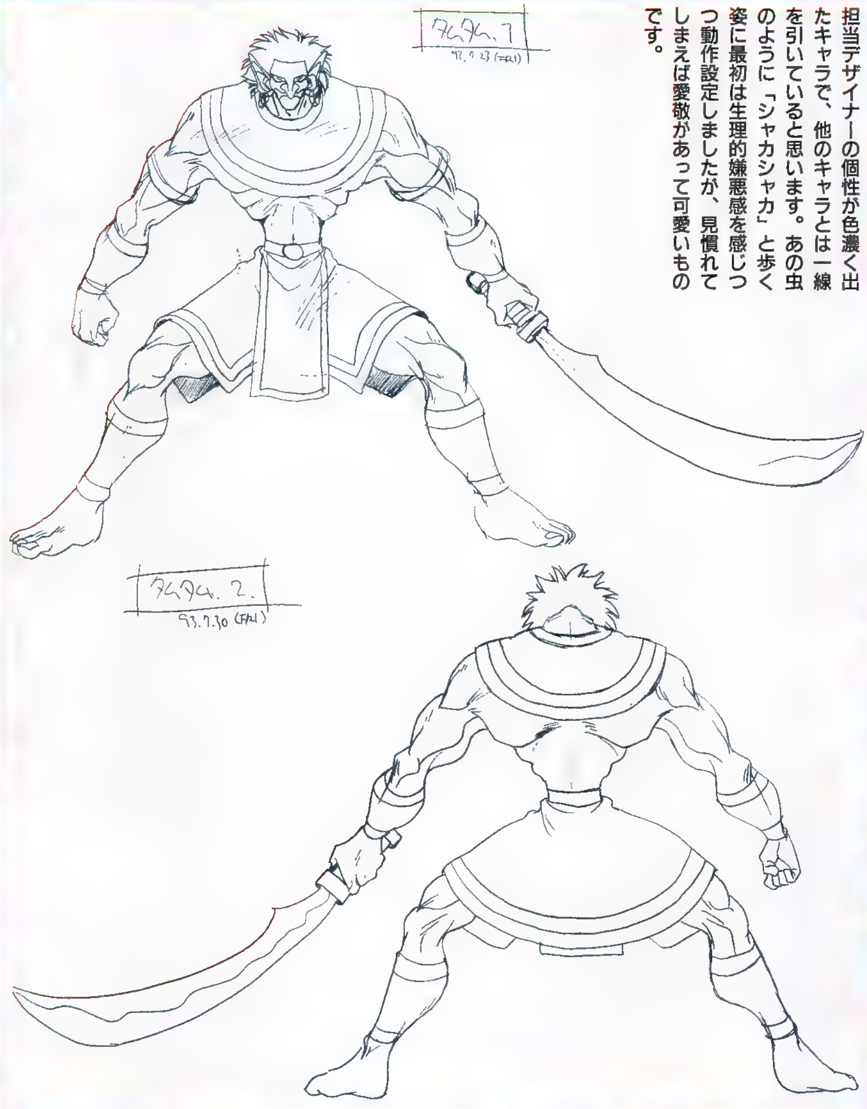
や狂死郎の血煙曲輪、十兵衛のキックでのとびこみなどを返せるほか、連続技に組み込むと威力が絶大だ。近いときのしゃがみ大斬り、カエルム・インクルシオ～は、相手がほぼ真上にくるようなときに出せば、王虎、十兵衛、アースクェイクなど、多くの相手に対して効果を発揮する。（KAL）



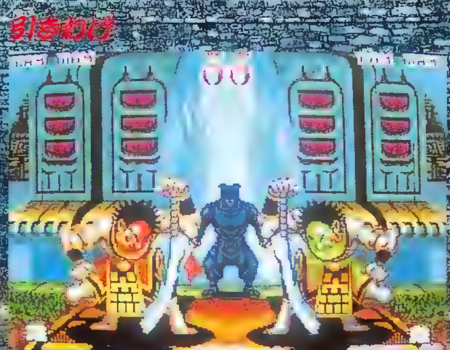




担当デザイナーの個性が色濃く出たキャラで、他のキャラとは一線を引いていると思います。あの虫のように「シャカシャカ」と歩く姿に最初は生理的嫌悪感を感じつつ動作設定しましたが、見慣れてしまえば愛敬があって可愛いものです。

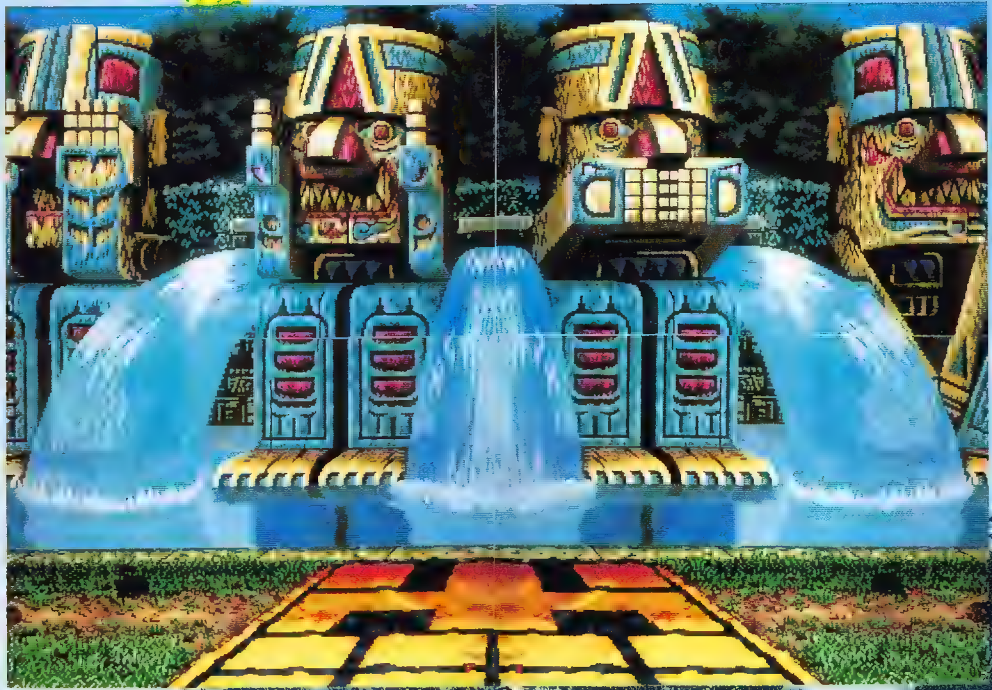








グリーンヘル



エンディング

優し[illegible]
マヤ最[illegible]
ケツア[illegible]
た彼は[illegible]















千両狂死郎

KYOSHIRO

PROFILE

流　派：舞闘流歌舞伎
武器銘：世話女房
生年月日：1758年12月14日（宝暦８年）
年齢：30歳
出生地：江戸
血ノ型：Ｂ型
身長：５尺４寸
体重：16貫目
３体数：－
趣向：髪の毛の手入れ
家族構成：３年前に父親と死別
宝　物：自分が描かれている浮世絵
好きな物：大衆の前で舞った後の歓声
嫌いな物：犬
コンプレックス：前座長（父親）に勝ったと感じたことがない
剣の道についてどう考えている？：生死をかけた舞台技
※１尺は約30cm、１貫は約3.7kg





KYOSHIRO

狂死郎は、江戸の町では知らない人はいないとまで言われた売れっ子の歌舞伎役者であった。町を歩けば誰もが振り向く派手な容貌を、有名な浮世絵師が競って描いたという逸話まで残っている。

そもそも、「千両狂死郎」とは座長であった父親の芸名で、病いに倒れた父親が、その名前を息子に譲ったものだった。「千両狂死郎」を襲名したと同時に彼は、前座長であった父を超える歌舞伎を演じなければならない、と考えた。彼の舞いを目当てに見に来る観客は、当然座長となった狂死郎の舞いを期待していたし、それは彼にも分かっていたからだ。そこで、剣技を磨き歌舞伎に生かそうと思い付いた。剣技を極めれば、歌舞伎の立ち回りにとって大きな利点となるだろう。そう思い薙刀を練習したのだが、思いのほかその腕が上がっていった。彼はあまり争いは好まない理性的な人であり、舞台の上以外ではその剣技を披露することは滅多になかった。旅の風来坊や、剣術師範がたまに狂死郎の力量を見破り、勝負を挑んで来たことが何度かあったが極力戦いは避けようと努めた。

彼が本格的に戦いに身を投じるようになったのは、師であり、目標でもあった父親が死んだときだった。臨終の前に父親は狂死郎にこう告げた。

「歌舞伎の素晴らしさを世に伝え広めよ。お前の剣技はアメノウズメの舞いのごとく美しい。よいな、狂死郎。歌舞伎を…」

それが尊敬する父親の最後の言葉であり、また厳しかった父親から初めて聞いた称賛の言葉でもあった。

「ワシの剣技は舞いのようか。あいわかった、もはやこの狂死郎、戦いを避けようとはせぬ。武術しか知らぬ無骨者を手始めに、歌舞伎の素晴らしさを広めようぞ」

一座の者も狂死郎の言葉に賛同してくれた。狂死郎の行く場所ならどこへでもついて行く、とまでいう者も出て来る始末だ。

「その申し出、うれしく思うぞ。歌舞伎の素晴らしさ、皆々に伝え広めようぞ。さあ、出発じゃ！」

以後、狂死郎は戦いを挑まれて避けることはしなくなった。舞い踊るような剣さばきは以前にもまして美しく、人々の心を引き付けたという。



通常技

立ち攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
逆足蹴	逆足蹴	逆足蹴	天地激斬	回し斬り	回転柄頭打ち	近距離	武器有り
							
支点竜巻蹴	支点蹴	支点蹴	大回転斬	薙刀突き	柄殴り	遠距離	武器有り
							
逆足蹴	逆足蹴	逆足蹴	二連張り手	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手	近距離	武器無し
							
逆足蹴	逆足蹴	逆足蹴	二連張り手	歌舞伎張り手	長髪打ち	遠距離	武器無し
							

しゃがみ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
下段竜巻蹴	爪先蹴	爪先蹴	下薙刀突き	扇子打ち	扇子打ち	近距離	武器有り
							
下段竜巻蹴	爪先蹴	爪先蹴	下薙刀突き	下薙刀突き	下薙刀突き	遠距離	武器有り
							
下段竜巻蹴	爪先蹴	爪先蹴	下歌舞伎張り手	扇子打ち	扇子打ち	近距離	武器無し
							
下段竜巻蹴	爪先蹴	爪先蹴	下歌舞伎張り手	下歌舞伎張り手	下歌舞伎張り手	遠距離	武器無し
							

必殺技

●血煙曲輪
対CPU戦では、絶大な威力を発揮する。基本的には対空技だが、地上の相手に対してめくりを狙った戦法で多用される。CPU戦では、これを出しているだけで勝ち進むことも可能だ。空中では横方向への判定が異常に強く、出てさえしまえばまず負けることはない。

●風裂扇
出るのが遅いため、いまひとつ使いにくいのが難点。
小中大では、飛んでいく速度が違う。
出かかりに「あ、そぉれ」と声を出してしまうので、それを合図に跳び込まれることが多いため、遠間で出すか、あるいは斬りにキャンセルをかけて使うのが無難。

●火炎曲舞
小中大とでは、吹いている時間と攻撃判定に差がある。
特に攻撃時間は小と大では極端に違うので、そこを利用してフェイントをかけて使うと効果的だ。
対空にもそこそこ使えるものの、その真骨頂は削りにある。相手の起き上がりなどに重ねて削りまくろう。

●回天曲舞
出かかりの弱さが気になるものの、それ以外ではまず負けることはない対空系の必殺技。小中大とボタンによって威力と飛距離にかなりの差が生じるので、出すなら大がいいだろう。大では横と縦方向への移動量はかなりのものがあり、緊急時の移動など、利用価値は高い。

●跳尾獅子
小では出るのが速く、攻撃判定の出ている時間は短い。
大はその逆だが、遅いために見切られやすいので使うのなら小がいいだろう。
多少コツは必要だが対空技としても機能するし、相手の起き上がりに重ねて削りに使ったりと、いろいろな場面で使い勝手がいい。

必殺技

火炎曲舞（かえんきょくぶ）	跳尾獅子（ちょうびじし）
↙↓↘→ ＋ 斬る	↓↙← ＋ 蹴る（武器有りのみ）
	

風裂扇（ふうれつせん）	回天曲舞（かいてんきょくぶ）	血煙曲輪（ちけむりくるわ）
↓↙← ＋ 斬る	→↘↓↙ ＋ 斬る（武器有りのみ）	ジャンプ頂点で↓ ＋ AB（武器有りのみ）
		

通常技

通常攻撃の基本は、リーチ

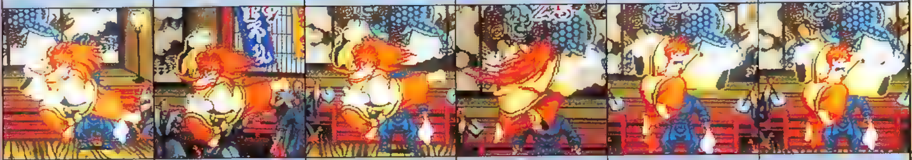
組み技		
ABボタン	Bボタン	武器有り
槍殺投舞	槍殺投舞	武器有り
CDボタン	Dボタン	武器有り
絞髪演舞	髪転投	武器有り
ABボタン	Bボタン	武器無し
絞髪演舞	髪転投	武器無し
CDボタン	Dボタン	武器無し
絞髪演舞	髪転投	武器無し






垂直ジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
極楽蹴	獅子蹴	獅子蹴	割腹斬り	薙刀突き	薙刀突き	近距離	武器有り
極楽蹴	獅子蹴	獅子蹴	割腹斬り	薙刀突き	薙刀突き	遠距離	武器有り
極楽蹴	獅子蹴	獅子蹴	大見得張り手	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手	近距離	武器無し
極楽蹴	獅子蹴	獅子蹴	大見得張り手	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手	遠距離	武器無し






の長さを生かしたしゃがみ斬りがメイン。

大は特に長いので多用しがちだが、攻撃速度が少々遅く、ハズした場合も戻りが遅いという欠点を持っている。

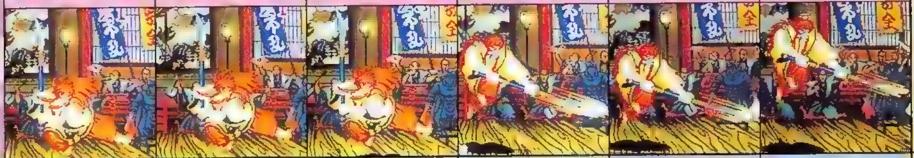
特に戻りの遅さは致命的で、ジャンプの速い相手には使いにくいことこの上ない。それゆえに、慎重に間合いを計って使うようにしよう。

接近戦では小足払いが使える（というかこれしかないって感じだが）。出るのも速いし、連射がきく点もいい。

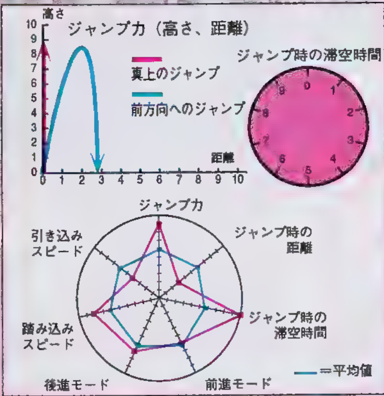
大足払いも出るのが速い。そこそこリーチもあり、転ばせたら即火炎曲舞などの削りが有効だ。

（TKO）

斜めジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
極楽蹴	獅子蹴	獅子蹴	大往生突き	薙刀突き	薙刀突き	近距離	武器有り
極楽蹴	獅子蹴	獅子蹴	大往生突き	跳薙刀突き	跳薙刀突き	遠距離	武器有り
極楽蹴	獅子蹴	獅子蹴	大見得張り手	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手	近距離	武器無し
極楽蹴	獅子蹴	獅子蹴	大見得張り手	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手	遠距離	武器無し







この狂死郎は、海外からはとらえどころのない日本文化の極致として設定しました。そういえば、開発中の「跳尾獅子」は攻撃の当たりが多く、防御したが最後、削り殺されてしまう恐ろしい技だったのを覚えています。

負け



勝ち



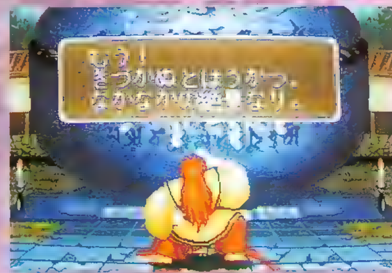
K

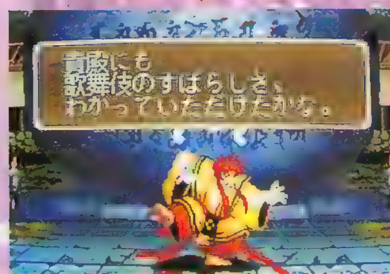
エンディング

天草は無事倒せたけど、これで本当に歌舞伎のすばらしさを広められたのかな？「絶景ナリ」とか言ってこんな所で始めたりして。まいいか。



江　戸







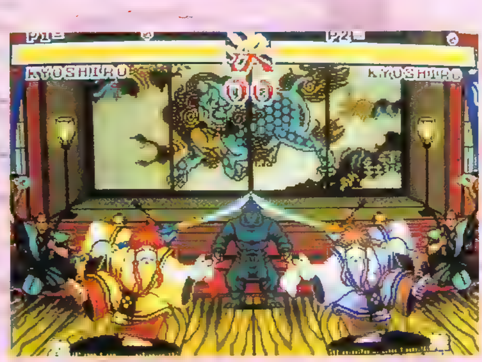








気絶



引きわけ

王虎
WAN-FU





PROFILE

流　派：小林寺流抜刀術
武器銘：斬肉大包刀
生年月日：清89年１月２日
年齢：35歳
出生地：中国・ある王家の末裔
血ノ型：Ｏ型
身長：６尺６寸
体重：30貫目
３体数：ー
趣向：体力作り

家族構成：眠眠（妻）
　　　　　大虎（長男）
宝　物：王家の末裔の証
好きな物：家族
嫌いな物：弱い男
コンプレックス：ないと語る
剣の道についてどう考えている？：
絶対的な力を持って敵を倒す物
※１尺は約30cm、１貫は約3.7kg



さる王家の末裔であることが、彼の誇りであった。いつかは正当なる王家の末裔が中国を統一しなければならないと、そしてそれは、自分のほかいないと信じていた。ゆえに、王虎は常に天下統一の策を練り、実行の時期を見計らっていた。王家の証は誰にも見つからないように肌身はなさず隠している。万一にも王家の末裔であることが、有力な者を蹴落とそうとする皇帝の側近どもに知られれば、たちまち尾鰭の付いた讒言と共に報告されてしまう。そうなれば王虎の首は文字通り真っ二つとなるだろう。

知略と武術にたけた武将は、奸臣たちにとって目のうえのたんこぶも同然で、王虎は、その功績にまつわる多くの武勇伝を持っていた。例えば、17歳のときに虎を丸呑みにした、であるとか、龍を従え天に昇っただとか数々の逸話が高名な詩人によって謳われている。また、王虎は民衆にも人気が高く、政治家としても優秀だった。そのようなこともあってか、王虎は奸臣たちの反感を買っていた。

王虎も人を蹴落とすことしか考えない者たちを好みはしなかった。王家の末裔であるという、誇りと自尊心がそれを激しく嫌った。しかし王虎が中国を統一するためには有力な人材が欠けており、文武両道に秀でた人物を部下にと、いつも望んでいた。だが王虎の目にかなう人物を見つけるなど、容易なことではなかった。

「三国時代には多くいた漢はもう残ってはいないのか」。それが王虎の最近の口癖であり、彼の忠実な部下もそれを聞いては心を痛めていた。

「清には本物の漢はおらぬ。ワシは異国に漢を探しに行くぞ」

以前から考えていたことを、初めて王虎は口にした。王虎の側近の者は突然のことに言葉を忘れ、屋根に降る雨の音だけが辺りに響いた。外は夜のように暗く風も冷たい。

「王虎さま、申し訳ございません。我らが不甲斐ないばかりに…」

「よい、そなたらは自分の仕事の範囲では十二分に優秀よ。だが、それ以上の者がワシは欲しい。それを探しに行こうというのだ。皆の者、留守を頼んだぞ」

そう言うと、夜明けを待たずに王虎は領地を出発した。雨は小降りに変わっている。

「生きて漢を連れて戻って来る日を待っておれ。そして必ずや新しい王朝を築こうぞ」

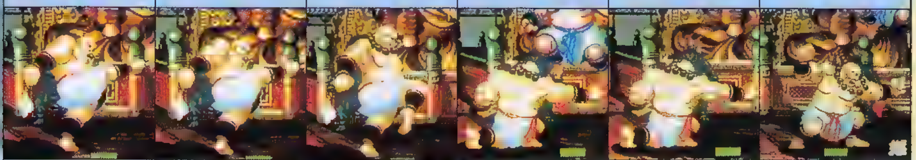
王虎の側近は涙を流しながら主人の後ろ姿を見送るのであった。

通常技

		CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン
立ち攻撃							
武器有り	近距離	殴脚回蹴	中段蹴	苦腹蹴	包丁大突刺	縦斬	横斬
武器有り	遠距離	尻的大突撃	中段蹴	苦腹蹴	頭蓋縦割斬	青龍突	縦斬
武器無し	近距離	殴脚回蹴	中段蹴	苦腹蹴	大岩砕拳	岩砕拳	手甲打
武器無し	遠距離	尻的大突撃	中段蹴	苦腹蹴	大岩砕拳	岩砕拳	手甲打





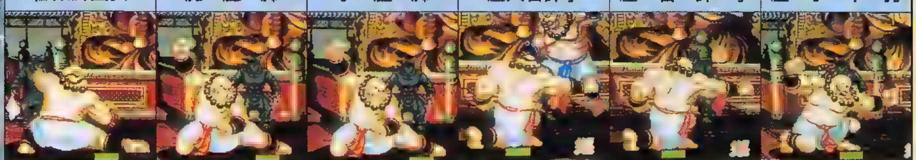




		CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン
しゃがみ攻撃							
武器有り	近距離	低殴脚回払	虎脛脚	小脛脚	昇天斬	座縦斬	座手甲打
武器有り	遠距離	低殴脚回払	虎脛脚	小脛脚	座縦斬	座縦斬	鉄球打
武器無し	近距離	低殴脚回払	虎脛脚	小脛脚	座大岩砕拳	座岩砕拳	座手甲打
武器無し	遠距離	低殴脚回払	虎脛脚	小脛脚	座大岩砕拳	座岩砕拳	座手甲打









必殺技

●気攻爆転法

気合一発「どりゃあ〜」というかけ声とともに剣を燃やしてぶん投げる。小、中、大で軌道が違ってくる。

この技の特徴は一度使うと剣を手放してしまうことだろう。よって、失敗しても剣を拾いにいける状況、また方法を知る必要がある。相手を端に追い込んで使うのがベスト。

●気功旋風斬

半無敵の対空技。ひきつけて出せば高い攻撃力を得られるが、もし地上でガードされたりすると悲惨なめに遭ってしまう。シャルロット、十兵衛など、ジャンプが速くて空中技の強い奴には潰されやすいが、対空技としては最強の部類に入る。

連続技にも使えるぞ。

通常技

王虎といえば立ち大斬りだ。ガードされるとやばいが、相手にとってもこれは脅威のはずである。

小技では、小、中の足払いやしゃがみ小斬りが意外に強い。中突きは振りが大きいため、空振りすると危険。なおしゃがみ中、大斬りは対空技になっているが、そんなに強くないのであまり多用はできない。

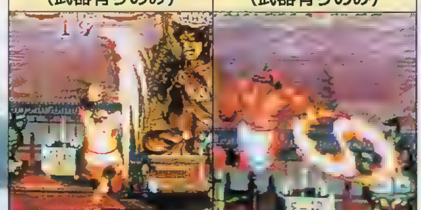
蹴り系の技は、先ほどの足払いのほか、立ち大蹴りのけつが、実は意外に強い。

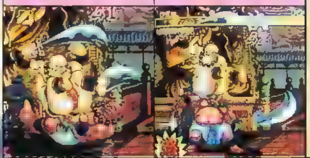
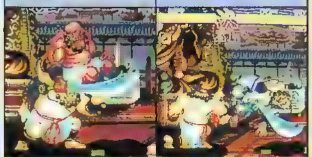
ジャンプ攻撃は、ジャンプの遅さがあるため対空技で返されやすいが、それを考えなければ強い。ジャンプ大斬りはリーチこそないものの、後ろにも判定があるためめくりを狙える。中蹴り（前方ジャンプ）と大蹴りのけつも同じ意味で強い。剣を落としたら、これらで跳び込んでめくり、反対側に行って取りに行こう。

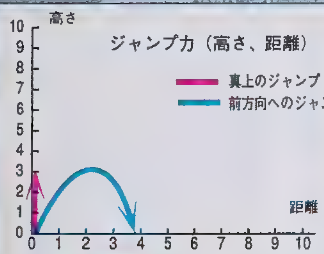
剣なしのパンチは弱いものばかりだが、大パンチでの投げ、頭蓋落砕は相当高い攻撃力を持つ技だ。（C・LAN）

必殺技

気攻旋風斬	気攻爆転法
➡⬇⬊＋斬る（武器有りのみ）	⬇⬋⬅＋斬る（武器有りのみ）

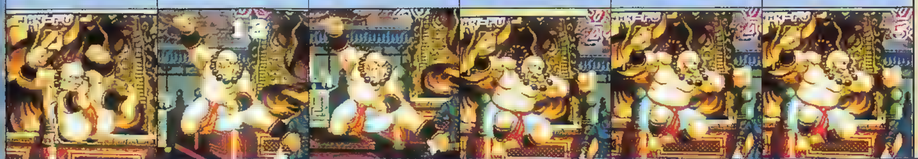


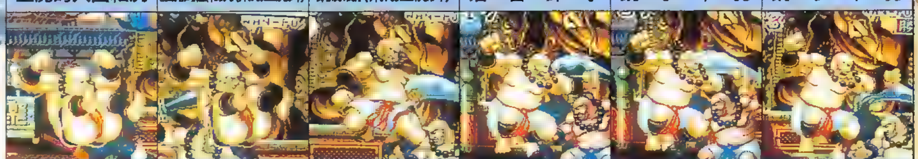
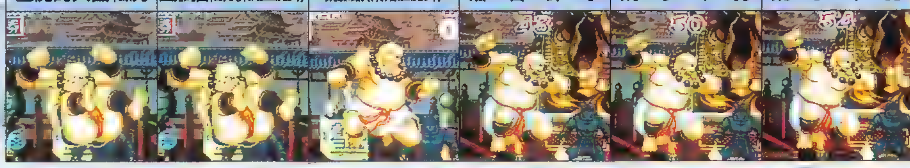
組み技		
ABボタン	Bボタン	武器有り
殺連刃	重激斬	
		
CDボタン	Dボタン	
尻潰し	尾骨撃砕	
		
ABボタン	Bボタン	武器無し
頭蓋落砕	壁打投	
		
CDボタン	Dボタン	
尻潰し	尾骨撃砕	
		





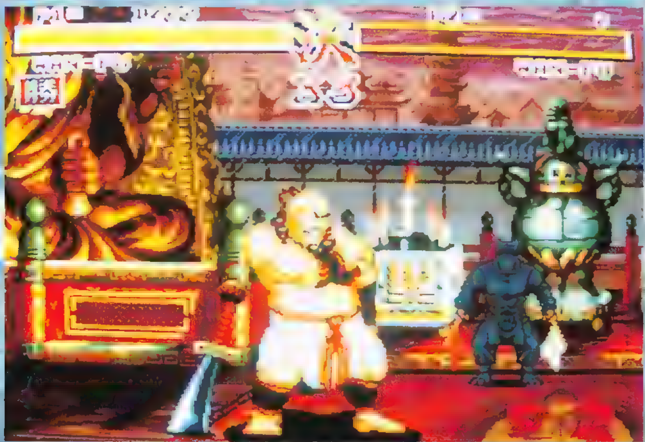


垂直ジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
王虎的大回転尻	飛翔王虎脚	飛翔王虎脚	落虎爪斬	虎牙斬	虎牙斬	近距離	武器有り
							
王虎的大回転尻	飛翔王虎脚	飛翔王虎脚	落虎爪斬	虎牙斬	虎牙斬	遠距離	
							
王虎的大回転尻	飛翔王虎脚	飛翔王虎脚	落岩砕拳	跳手甲打	跳手甲打	近距離	武器無し
							
王虎的大回転尻	飛翔王虎脚	飛翔王虎脚	落岩砕拳	跳手甲打	跳手甲打	遠距離	
							

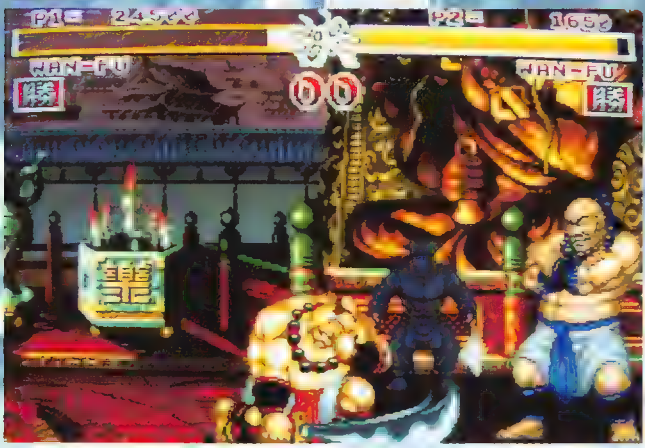
前(後)ジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
王虎的大回転尻	王虎的回転尻(飛翔王虎舞)	跳膝蹴(飛翔王虎舞)	落虎爪斬	虎牙斬	虎牙斬	近距離	武器有り
							
王虎的大回転尻	王虎的回転尻(飛翔王虎舞)	跳膝蹴(飛翔王虎舞)	落虎爪斬	虎牙斬	虎牙斬	遠距離	
							
王虎的大回転尻	王虎的回転尻(飛翔王虎舞)	跳膝蹴(飛翔王虎舞)	落岩砕拳	跳手甲打	跳手甲打	近距離	武器無し
							
王虎的大回転尻	王虎的回転尻(飛翔王虎舞)	跳膝蹴(飛翔王虎舞)	落岩砕拳	跳手甲打	跳手甲打	遠距離	
							

※ジャンプ攻撃の写真は前ジャンプです。

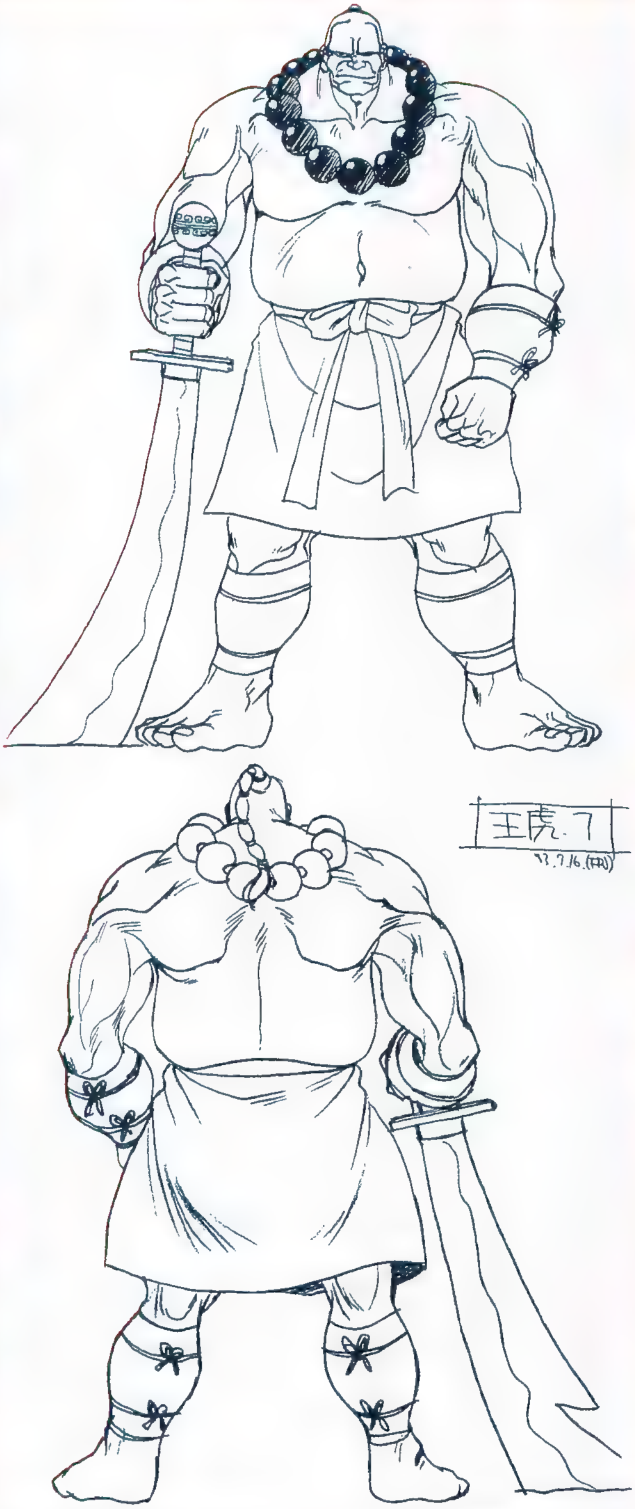
勝ち



負け







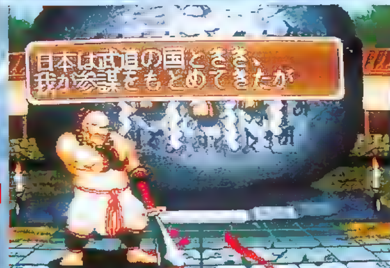
原案では肩に「仁王像の首」を抱えていて、それで相手を撲殺するというものでして、企画者の大お気に入りだったのですが、(やはり)「仁王の首はマズイよ(あたりまえ)」ということで現在の形となりました。少々未練あり、です。

西安



エンディング

自らの部下にふさわしい猛者(もさ)を探していた王虎。だけど出会った相手全てを殺してしまったんじゃあんた…。結局夢は叶わなかったんですね。



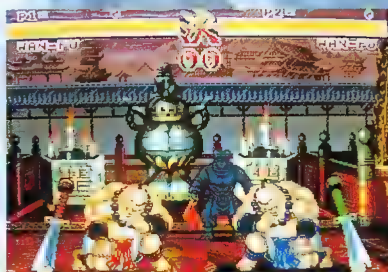












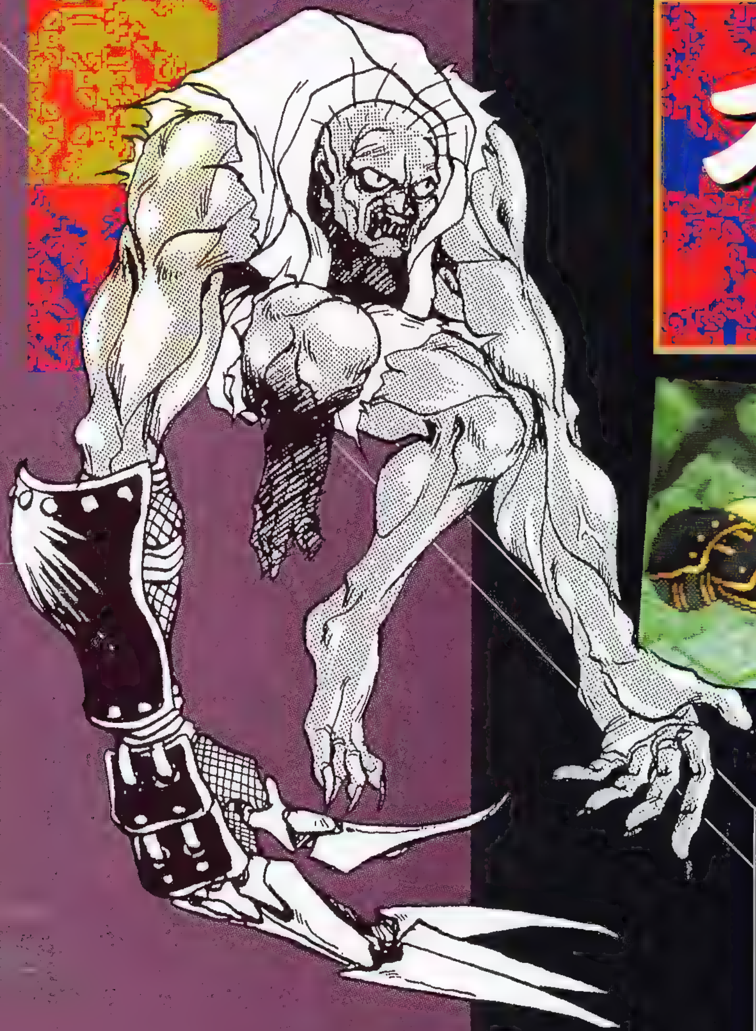
引きわけ

気絶



不知火幻庵

GEN-AN





GEN-AN

「幻庵様、行ってしまわれるのですね?」
「未練がましいケ。あざみ」

不知火一族の最強の戦士である幻庵は、数カ月前から血がざわめくのを感じていた。それは幻庵だけではなく、不知火一族の者すべての者が何かを感じ取っていたのだ。皆、時がたつにつれてだんだんと落ち着きが欠け、そわそわとした様子を見せた。ただ、それは決して不快なものではなく、女子供の泣き叫ぶ声や人を殺めることの爽快感などのような、邪を好み闇に生きる者たちの、心地良い何かであった。

だが、幻庵には他の者とは少し異なる感情があった。魔性の歓喜の中で、なおかつ気に入らない要素が心の中に生じていた。自分に代わる何者かが魔の頂点に立とうとしているのではないか?原始的ではあるが、彼の第六感がそう告げていた。

「血がワシを呼ぶケ。血が騒ぐ方向に進み、その中心となる者を骸と変えた時、ワシが魔道の王だんケケケ」

不知火一族の歴史を遡ると魔界にまで通ずる。何らかの影響で不知火の祖先にあたる者が人間界に落ち、そして交わり、現在に至ったのであろう。その有り様を語り継ぐものはなく、ましてや覚えている者さえもいないが、邪悪なる血だけが知っている、魔界の記憶。それが天草を復活させたアンブロジァと共鳴しているのだろう。

岩陰から、不知火一族の特徴である尖った耳の子供が二人、幻庵と妻あざみに向かって近づいて来た。

「オトウチャ。いってらっしゃい」

何も知らない子供たちが、不気味な笑顔を浮かべている。

「幻庵様、どうかお気を付けて」

あざみはその場で泣き崩れた。まだ未練が残るのであろう。

「ついて来るなケ」

妻の名前を付けた爪を鳴らして、幻庵は鬼哭島を後にした。

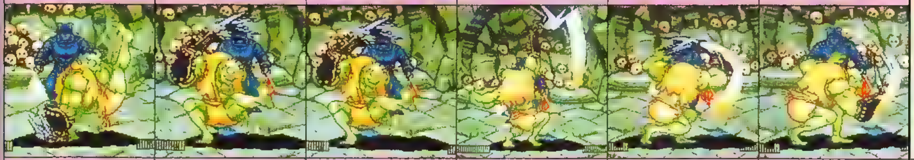
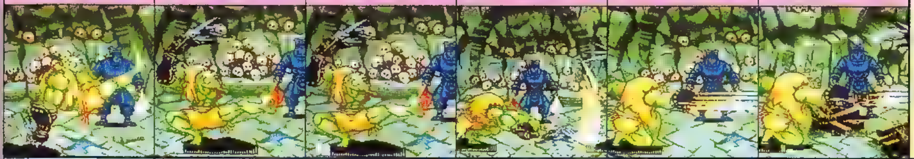
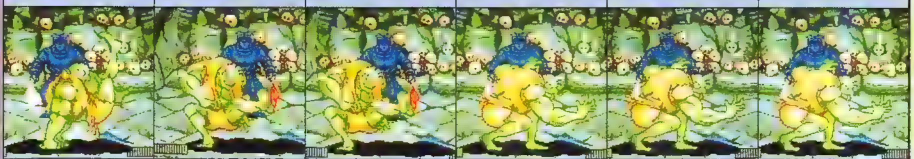
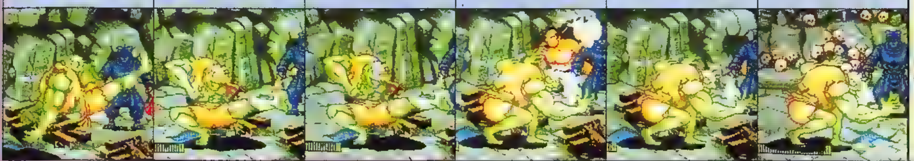


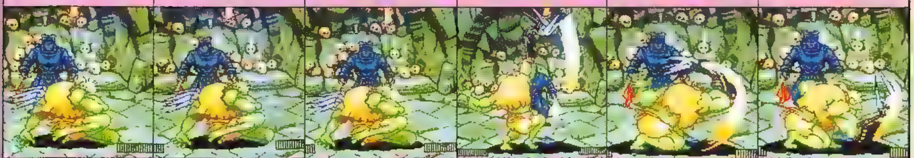
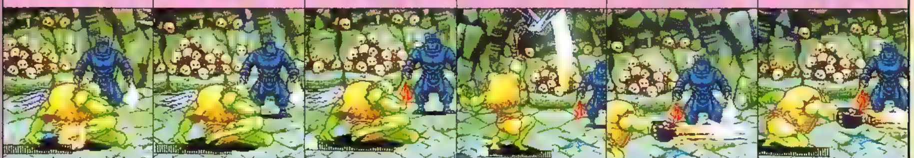
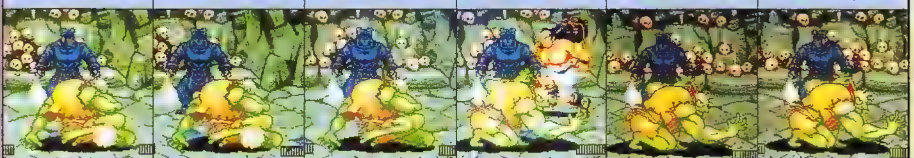
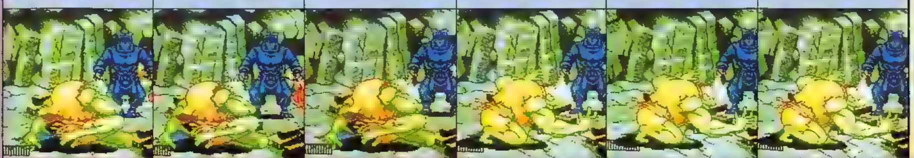
PROFILE

流　派：魔道な流	ざくろ（長女）
武器銘：あざみ	むくろ（長男）
生年月日：1762年３月25日	宝　物：昔一族の勇者が倒したといわれる
年　齢：26歳	鬼族の骨（実はプテラノドンの頭骨）
出生地：鬼哭島	好きな物：家族のまがまがしい笑顔
血ノ型：人とは血液構造が違う	嫌いな物：怒った時の自分の肌色
身　長：５尺	コンプレックス：最近めっきり減った頭髪
体　重：18貫目	剣の道についてどう考えている？：
３体数：──	真っ二つに切り裂いた瞬間の快感を
趣　向：家族と魔道なひととき	得るための手段
家族構成：あざみ（妻）	※１尺は約30cm、１貫は約3.7kg



通常技

立ち攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
ケケケ蹴り	ケケ蹴り	ケ蹴り	ケケケすくい上げ	ケケ闇掻き	ケ闇掻き	近距離	武器有り
							
ケケケ回り蹴り	ケケ蹴り	ケ蹴り	ケケケ闇飛び付き	ケケ闇突き	ケ闇突き	遠距離	
							
ケケケ蹴り	ケケ蹴り	ケ蹴り	ケケケ引っ掻き	ケケ引っ掻き	ケ引っ掻き	近距離	武器無し
							
ケケケ回り蹴り	ケケ蹴り	ケ蹴り	ケケケ引っ掻き	ケケ引っ掻き	ケ引っ掻き	遠距離	
							

しゃがみ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
ケケケ滑り	ケケ滑り	ケ滑り	ケケケ座すくい上げ	ケケ闇座掻き	ケ闇座掻き	近距離	武器有り
							
ケケケ滑り	ケケ滑り	ケ滑り	ケケケ座すくい上げ	ケケ闇座突き	ケ闇座突き	遠距離	
							
ケケケ滑り	ケケ滑り	ケ滑り	ケケケ座引っ掻き	ケケ座引っ掻き	ケ座引っ掻き	近距離	武器無し
							
ケケケ滑り	ケケ滑り	ケ滑り	ケケケ座引っ掻き	ケケ座引っ掻き	ケ座引っ掻き	遠距離	
							

必殺技

●肉転突き
対空技として、削り技として、連続技としてなど、いろいろと使える技である。
小と中では威力は変わらないが、大のみ少しだけ威力が大きい。あと、移動スピードが違い、中と大の場合は最後に上まで登っていってしまう。

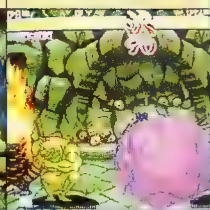
●毒吹雪
対CPU戦においては、出しているだけで勝手に跳びこんできてくれる、まさに魔道の使う必殺技といえる。
相手の起き上がりに重ねておくとしばらく漂っているので、一瞬無敵の技では抜けることができない。
この技でとどめを刺したときの顔がイイんだよね!!

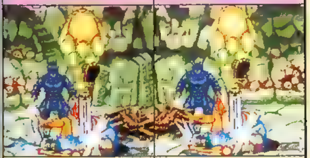
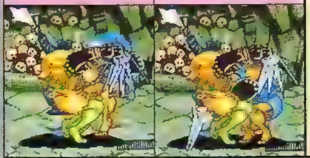
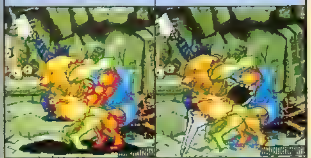
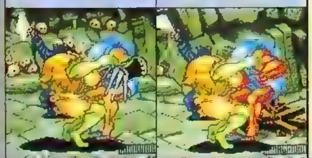
通常技

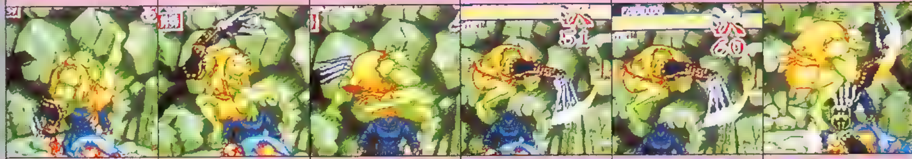
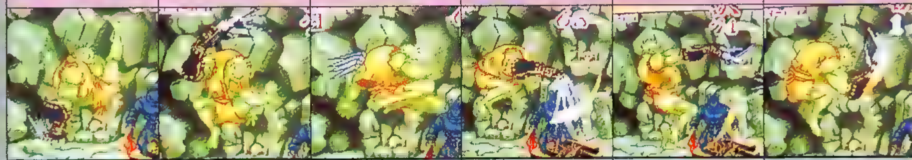
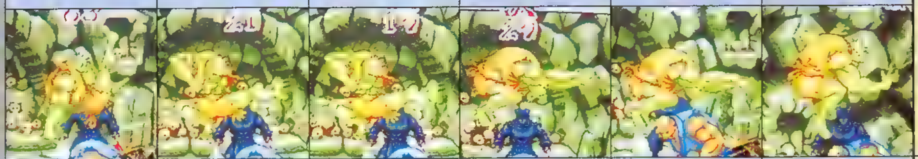
幻魔の通常技はリーチのあるものが多い。
小斬りやしゃがみ小斬りは、出るのが早く、チクチク突いて押していくのに使える。
中斬りやしゃがみ中斬りは、相手がすこし離れたところでスキを見せたときに当てる。
遠い間合いの大斬りは、威力はあるのだがスキが大きく使いづらい。近い間合いの大斬りは、連続技につなげるのに使える。
しゃがみ大斬りは二段技になっているが、威力が小さいのが欠点。いちおう対空技として、また小足払いと中足払いは、すこしの距離を移動するのに使える。
大足払いは相手を転ばせることができる。いきなり相手の足元を狙って出すのがよいが、ガードされるとこわい。
ジャンプ中斬りや大斬りが強力な対空技となっている。威力もあるので、ぜひ使ってもらいたい技である。

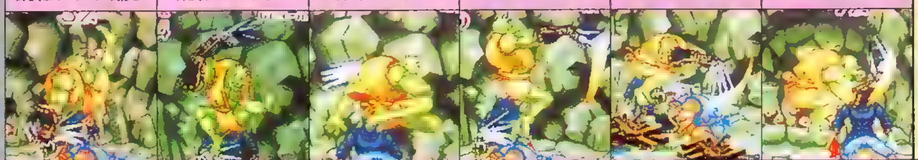
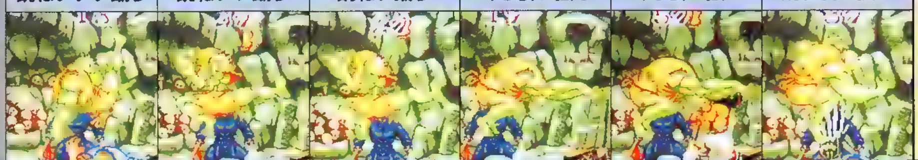
(いなりん)

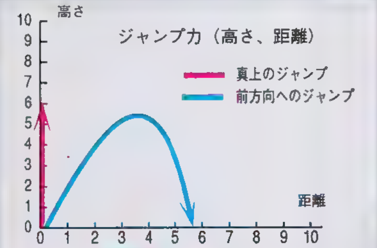
必殺技

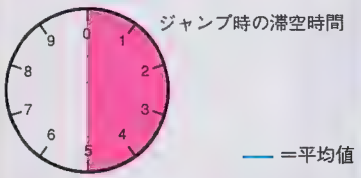
肉転突き	毒吹雪
→↓↘ ＋ 斬る	↓↘→ ＋ 斬る
	

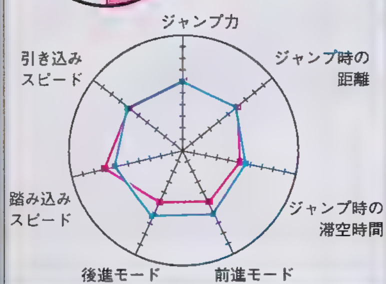
組み技		
ABボタン	Bボタン	
幻庵殺爪陣	幻庵殺爪陣	武器有り
		
CDボタン	Dボタン	
ヒザ蹴り	ヒザ蹴り	
		
ABボタン	Bボタン	
ヒザ蹴り	ヒザ蹴り	武器無し
		
CDボタン	Dボタン	
ヒザ蹴り	ヒザ蹴り	
		

垂直ジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	跳ねケケ蹴り	ぐる掻きぐる掻き	前ぐる掻き	跳ね闇掻き	近距離	武器有り
							
跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	跳ねケ蹴り	ぐる掻きぐる掻き	後ろぐる掻き	跳ねケ闇掻き	遠距離	
							
跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	跳ねケ蹴り	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き	跳ね引っ掻き	近距離	武器無し
							
跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	跳ねケ蹴り	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き	跳ね引っ掻き	遠距離	
							

斜めジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	跳ねケ蹴り	後ろぐる掻き	前ぐる掻き	跳ね闇掻き	近距離	武器有り
							
跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	跳ねケ蹴り	後ろぐる掻き	後ろぐる掻き	跳ね闇座掻き	遠距離	
							
跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	跳ねケ蹴り	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き	跳ね引っ掻き	近距離	武器無し
							
跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	跳ねケ蹴り	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き	跳ね引っ掻き	遠距離	
							





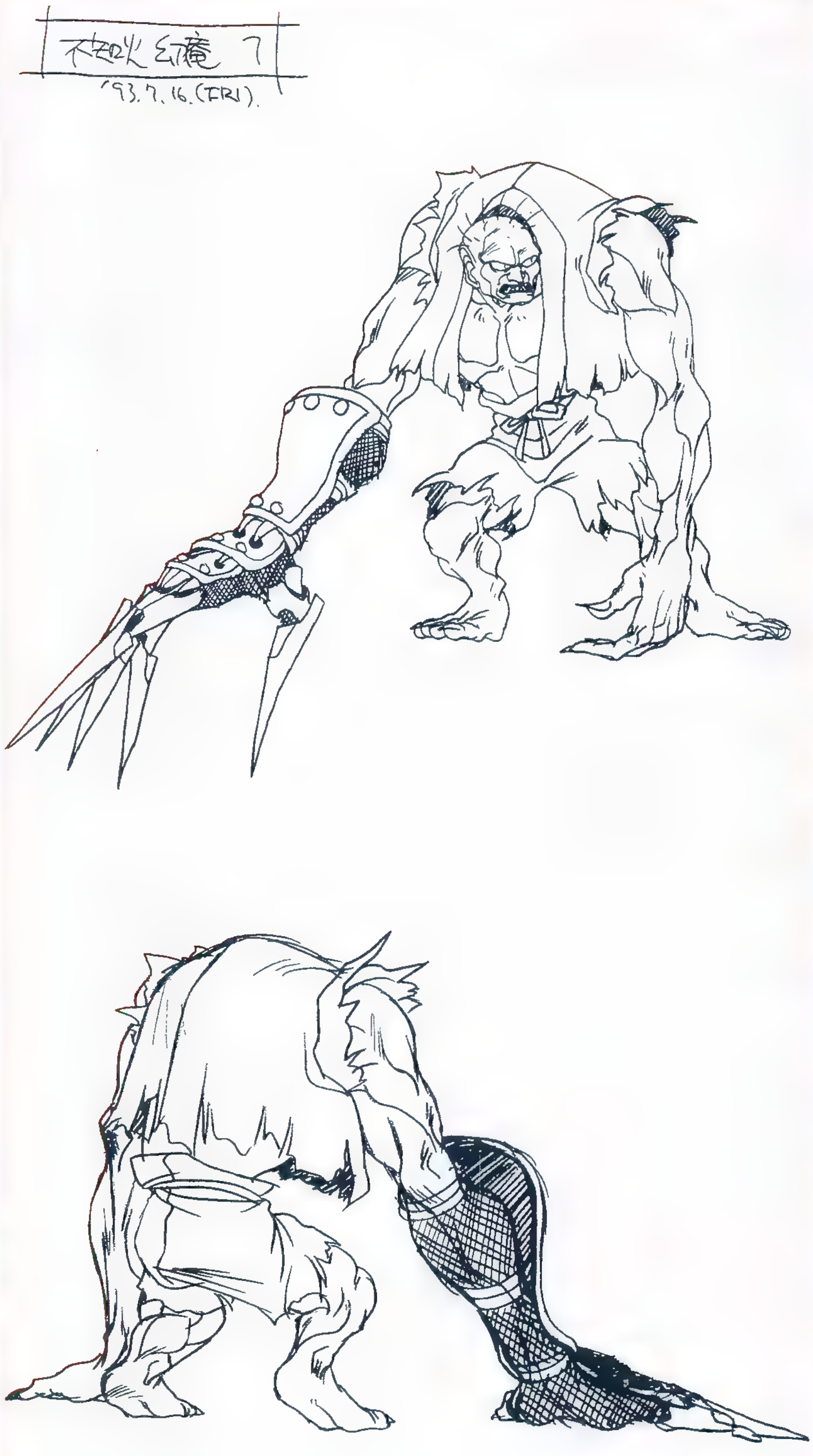


勝ち









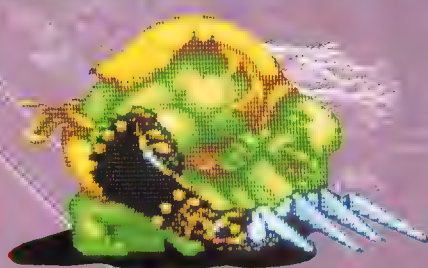
担当デザイナーは「異形のヒーロー」というイメージを持っていたのに対して、企画者は「不気味」「陰湿」「怪物」だったため、多少（?）のズレがあり、デザイナーの「僕の幻庵はケケケなんていいませんよ！」の名セリフを生みました。



鬼哭島

負け





エンディング

渋いー、カッコ良すぎるぜ、幻庵！特に覇王丸のエンディングのあとに見ると大笑いだ。でも死んじゃうなんてかわいそーー…。

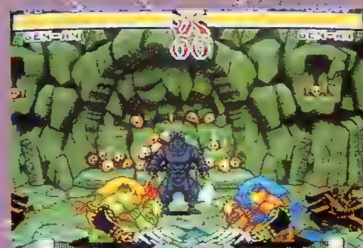










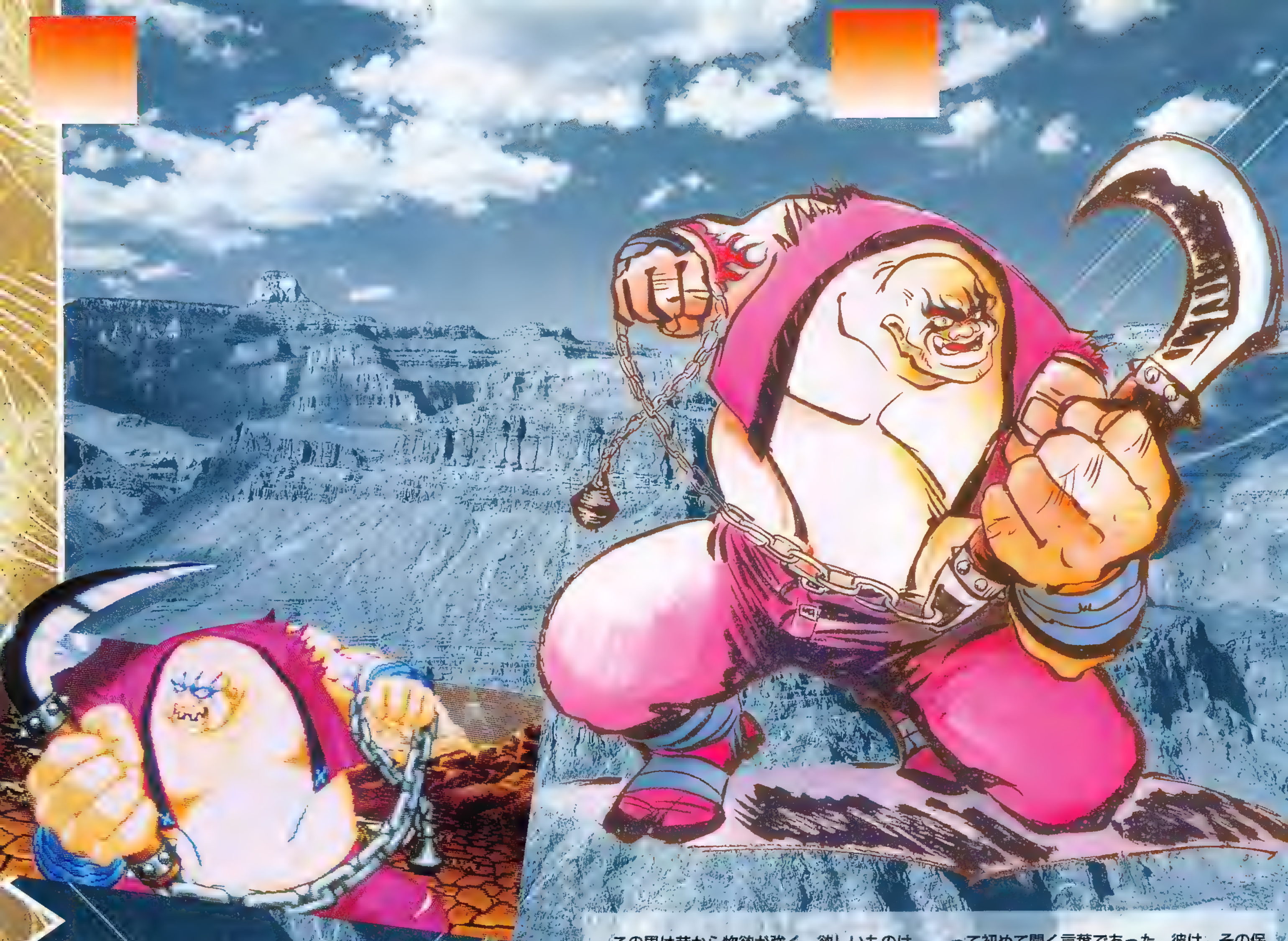


引きわけ



気絶


アースクェイク
EARTHQUAKE



E ARTH QUAKE

この男は昔から物欲が強く、欲しいものはすべて手にいれなければ気が済まない性格だった。また大言家でプライドも高く、泥棒稼業に足を突っ込んだのも、世界中のお宝を手にいれてやる、と豪語したために後に引けなくなったからだ。だが、彼にも盗みの才能があったのか、天才的センスと勘、そして腕前で一度たりとも保安官に捕まったことはなかった。

「グヒッ！今回も俺様の勝ちよ！」

いつものように銀行を襲い、金塊を奪ったアースクェイクは仲間たちと一緒に逃亡していた。3メートル近い巨体をひるがえし、颯爽と夜の町を駆け抜けて行く。

そのとき、がつんと音がしたかと思うと、目の前が真っ暗になった。「おい、奴を捕らえたぞ」という声が、そのとき聞いた最後の声だった。

不幸にも捕まってしまったアースクェイクを、腕利きの保安官はまるで汚いものを見るように見下した。

「貴様のような悪党はいつかはこうなる運命だったんだよ。ジパングのニンジャでない限り俺からは逃げられないのさ」

ジパングのニンジャ。アースクェイクにとって初めて聞く言葉であった。彼は、その保安官から言葉巧みにニンジャのことを聞き出した。

「グヒッ。なるほどねぇ。盗っ人稼業にはもってこいのトレーニングじゃねえか」

その夜、アースクェイクはその巨体から繰り出される怪力で牢を破り、その足でジパングに向かった。もちろん、ニンジャのトレーニングをうけるために。

数カ月後、アースクェイクは都合よく日本に渡ることができ、甲賀のくノ一だったという女性から忍術を教わることができた。偶然にも同じアメリカ人の少年が先に入門しており愛犬と共に忍術を教わっていた。数週間の修行の後、アースクェイクはこれなら自分でもできると、いとも簡単に見切りを付けてアメリカに帰ってしまった。同じように修行を積んでいた少年は呆れてものもいえなかったという。

後日、全世界で異変が起きたとき、マヤの秘宝パレンケ・ストーンを狙い各国を回っていた。そのときに、その後も修行を積んでいた少年と再び出会うことになる。だがアースクェイクのほうはすっかりと忘れてしまっていた、というエピソードが残っている。

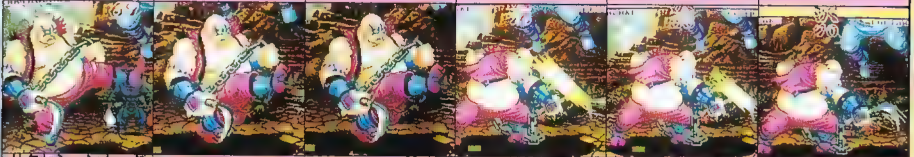
PROFILE

流　派：我流忍術	趣　向：財宝集め
武器銘：FUJIYAMA	家族構成：５人の子分
生年月日：1759年７月25日	宝　物：いままで集めた財宝全部
年　齢：29歳	好きな物：自分より太った奴
出生地：アメリカ・テキサス	嫌いな物：やせた奴
血ノ型：Ａ型	コンプレックス：オバちゃん顔
身　長：112インチ	剣の道についてどう考えている？：ジャマな奴をぶっ殺すだけの物
体　重：1380ポンド	
３体数：ー	

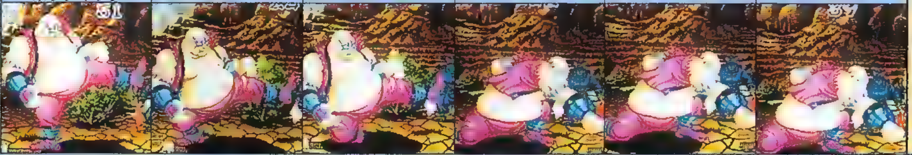
※1インチは約2.5cm、1ポンドは約450g

通常技

立ち攻撃

		CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン
武器有り	近距離	サクセションホッグキック	ファットキック	ファットキック	ホッグファング	サイズバスター	サイズスレイ
							
武器有り	遠距離	サクセションホッグキック	ファットキック	ファットキック	エクセテンドファング	サイズバスター	サイズスレイ
							
武器無し	近距離	サクセションホッグキック	ファットキック	ファットキック	ホッグパンチ	ファットパンチ	ファットパンチ
							
武器無し	遠距離	サクセションホッグキック	ファットキック	ファットキック	ホッグパンチ	ファットパンチ	ファットパンチ
							

しゃがみ攻撃

		CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン
武器有り	近距離	リバースサクセションホッグキック	アッパーキック	アッパーキック	ローエクセテンドファング	シットサイズバスター	シットサイズスレイ
							
武器有り	遠距離	リバースサクセションホッグキック	アッパーキック	アッパーキック	ローエクセテンドファング	シットサイズバスター	シットサイズスレイ
							
武器無し	近距離	リバースサクセションホッグキック	アッパーキック	アッパーキック	シットホッグパンチ	シットファットパンチ	シットファットパンチ
							
武器無し	遠距離	リバースサクセションホッグキック	アッパーキック	アッパーキック	シットホッグパンチ	シットファットパンチ	シットファットパンチ
							

必殺技

●ファットバウンド

地響きを起こすケツのバウンド。通常技のケツからキャンセルをかけて、ケツ→必殺技ケツとつないで連続して入れることもできる。また、技を出すときにレバーを左右どちらかに入れていると、その方向へ少しずつ移動することもできる。

削り技としても強力だ。

●ファットチェーンソー

対空技兼削り技。しかし連打技なので、出したいときに出せないのがつらい。

威力は大きく、画面の端などでもつれたときにボタンを連打していると、この技がでて相手にカウンターで当たり、そのまま気絶させた…ということも珍しくない。それでもあまり使わない技といえる。

通常技

アースクェイクの通常技は、地上ではあまり使用するものではない。メインとなるのは空中での技だ。

まずよく見るケツ攻撃だが、これはジャンプ大蹴りのホッグヒッププレスという技で、攻撃範囲が広い分、あまりはずすことがなく、とびこむときにバリバリ使える。すぐに出るのもいい点だ。

ケツが攻撃用なら、垂直、登りジャンプ大斬りのジャンプホッグファングと、バックジャンプ中斬りのジャンプサイズバスターは防御用の技だ。相手がジャンプしてきたら、すぐにこちらもジャンプして、空中で落とすのに使うのだ。

すぐに出るうえにリーチが驚くほど長く、威力が絶大なので、アースクェイクの守りの要となる技といえる。

地上戦では、しゃがみ大斬りのローエクステンドファングがリーチがあり、連続技などにも組みこめて強力だが、手のやられ判定が大きいのが悩みのタネだ。（KAL）

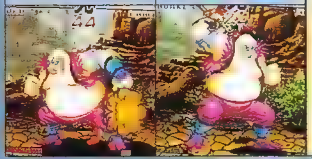
必殺技

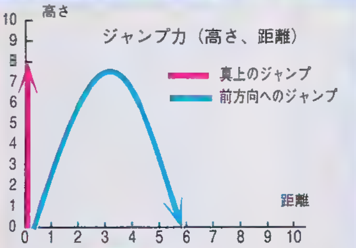
三角跳び

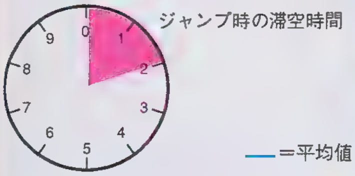
画面端でジャンプ中にレバー逆にいれる

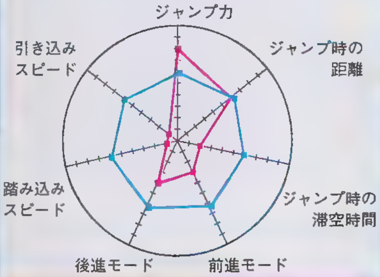


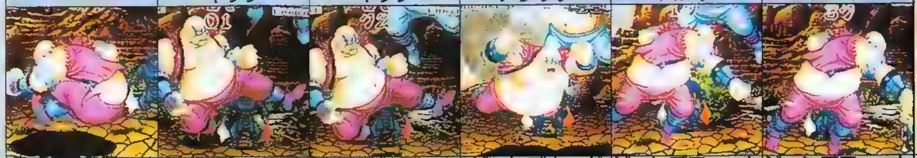
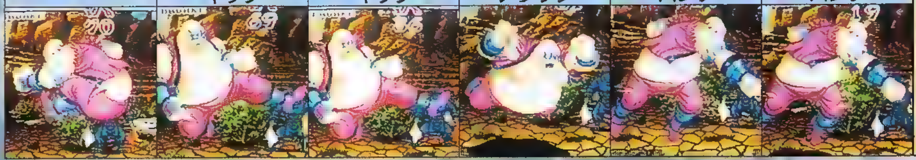
ファットチェーンソー	ファットバウンド
斬るボタン連打（武器有りのみ）	ジャンプ中レバー⬇ ＋ 蹴るボタン連打
	

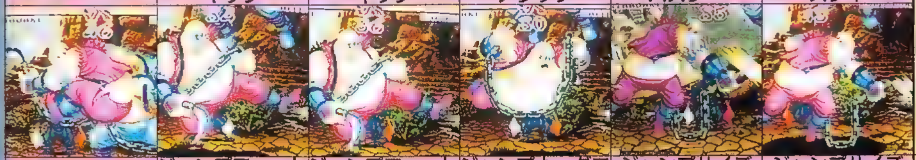
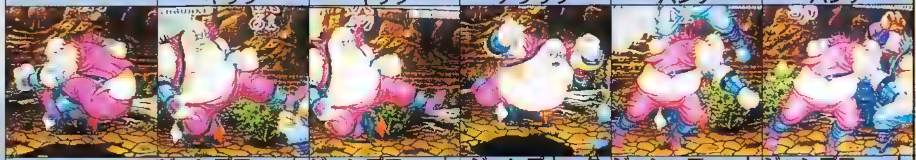
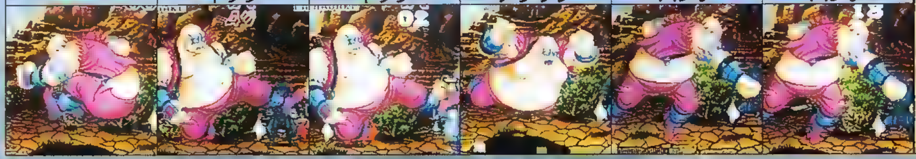
組み技		
ABボタン	Bボタン	武器有り
スカンクバースト	デススルー	
		
CDボタン	Dボタン	
スカンクバースト	デススルー	
		
ABボタン	Bボタン	武器無し
スカンクバースト	デススルー	
		
CDボタン	Dボタン	
スカンクバースト	デススルー	
		







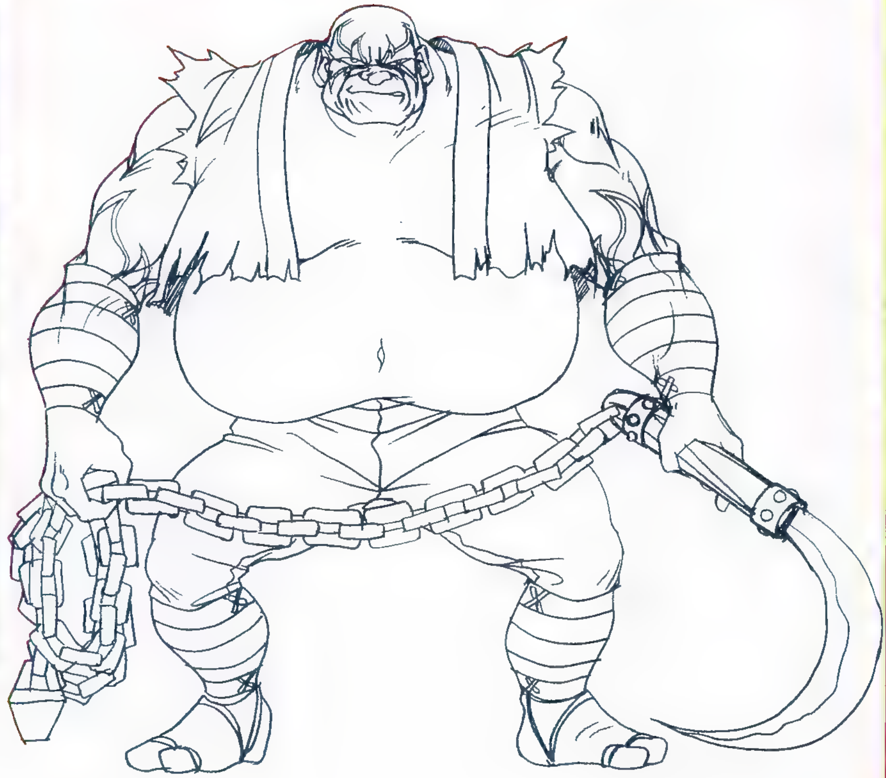
垂直ジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
ホッグヒッププレス	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプホックファング	ジャンプサイズバスター	ジャンプサイズスレイ	近距離	武器有り
							
ホッグヒッププレス	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプホックファング	ジャンプサイズバスター	ジャンプサイズスレイ	遠距離	
							
ホッグヒッププレス	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプホックアタック	ジャンプファットパンチ	ジャンプファットパンチ	近距離	武器無し
							
ホッグヒッププレス	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプホックアタック	ジャンプファットパンチ	ジャンプファットパンチ	遠距離	
							

前（後）ジャンプ攻撃							
CDボタン	Dボタン	Cボタン	ABボタン	Bボタン	Aボタン		
ホッグヒッププレス	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプホックアタック	ジャンプサイズバスター	ジャンプサイズスレイ	近距離	武器有り
							
ホッグヒッププレス	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプホックファング(アタック)	ジャンプサイズバスター	ジャンプサイズスレイ	遠距離	
							
ホッグヒッププレス	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプホックアタック	ジャンプファットパンチ	ジャンプファットパンチ	近距離	武器無し
							
ホッグヒッププレス	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプホックアタック	ジャン　ファットパンチ	ジャンプファットパンチ	遠距離	
							

※ジャンプ攻撃の写真は前ジャンプです

勝ち





原案時はスマートな男前だったのに、開発が進むにつれて徐々に太りだし、最後には「洒落にならんよ～」というくらいまで巨大化してしまいました。このゲームの中での最大のバクチといえるでしょう(ゲームバランス?いやいや聞きたくない)。





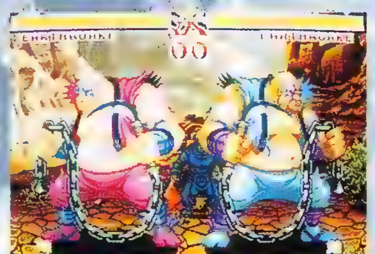
テキサス



負け







引きわけ

エンディング

アースクェイク編

エンディングで初登場する、子分の3人組。ただの盗族ではなかったんですねェ。これだけの財宝があれば当分遊んで暮らせるぞ。









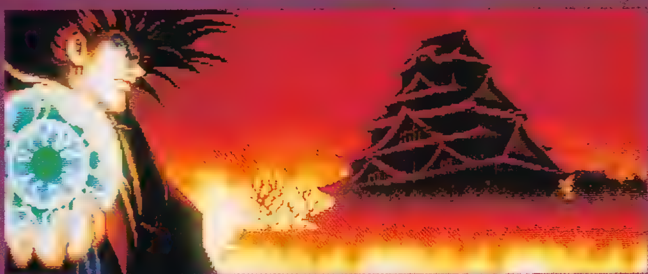
気絶




AMAKUSA


クク、クククク…………我、目覚めたり！


我が名は、天草四郎時貞。いまこそ太平の世に破壊と滅亡を！


クク、クククク‥‥またひとつ国が消えてゆくわ！

天草四郎時貞

AMAKUSA

PROFILE

流　派：不明
武器銘：ガダマーの宝珠
生年月日：不明
年　齢：不明
出生地：不明
血ノ型：不明
身　長：不明
体　重：不明
３体数：—
趣　向：人間の暗黒面を誘い魔界に引きずり込むこと
家族構成：不明
宝　物：昔ただひとり愛した女性の頭骨
好きな物：人間の邪悪な魂
嫌いな物：陰のない人間
コンプレックス：己の心の奥底にほんの一握りの良心があること
剣の道についてどう考えている？：人間の持つ魔性を呼び起こすきっかけ

ねっとりとした空気が流れている。周囲は闇、何もなく濁々(だくだく)とした霧が辺りを包んでいる。ここは現世の者たちがいう魔界である。憎悪や怨念、ありとあらゆる負の感情が辺りを包んでいた。亡者のすすり泣きだけが響いている。

天草四郎時貞の魂も時折、現世での恨みの声を吐きながら、他の亡者と同じように混沌とした闇に溶け込み宙を漂っていた。そんな彼の意識の中にふいに別の意識が飛び込んできた。

「現世での恨み、晴らしたいとは思わないか、天草よ」

魔界を漂い、かなり長い時間が経過したが、何も聞くこともなく、見ることもなかった。それが普通だと思っていた。

「わたしを呼ぶのは誰か」

天草もここに来て初めて言葉らしい言葉を発した。懐かしくも、けだるい我が声。

「我が名はアンブロジァ。お前らが神と呼ぶものよ」

それを聞いた天草は態度を変えることなく、

「神？お前の名は我が主のものとは違う。主の名は…」

「思い出せ、あの屈辱を。幕府はお前の信仰心を利用したのよ。自分の信じる道を貫き通すお前の心を。殺されるいわれはないよのう。さあ、思い出せ、天草四郎時貞よ」

天草の朦朧(もうろう)とした意識の中に鮮やかな映像が流れ込んで来た。それは、島原で起きた戦いの様子だった。島原城が燃え、同志の断末魔の悲鳴が聞こえてくる。絶え間なく降り注ぐ銃弾、子供の泣き声、祈り…それは天草にとって一番悲痛な過去だった。

「わ…わたしは…」

天草は激しく動揺した。

「復讐してやりたいと思わんか？我ならお前に力を貸してやることができる。さあ、我と共に来い天草よ」

「口惜しい…。力、力が欲しい。本当にわたしに力を与えてくれるのだな？ならば、ならば…！」

「そうよ、我と共に世界を闇に変えようぞ」

アンブロジァがそう言うや否や、天草の魂はぼんやりとした影から、以前所有していた身体へと変化を遂げた。ただ、顔だけはうって変わった鋭い形相となり果てたが。

「さあ、娑婆(しゃば)へと戻り、よい肉体を求めよ。そして我を現世に呼び起こせ」

そうアンブロジァが告げると天草の魂は魔界から消えた。後日、日本、出羽山中で適当な肉体を手にするわけだが、それが自分自身を滅ぼす原因となることや、またそれが思いもよらぬ結果を呼ぶこととなるなど、この時の天草に分かり得ただろうか。

「わたしは天草四郎時貞。アンブロジァ様に忠誠を！」

哀れ天草は今や、邪神の下僕となり世界を暗黒に誘おうとしていた。



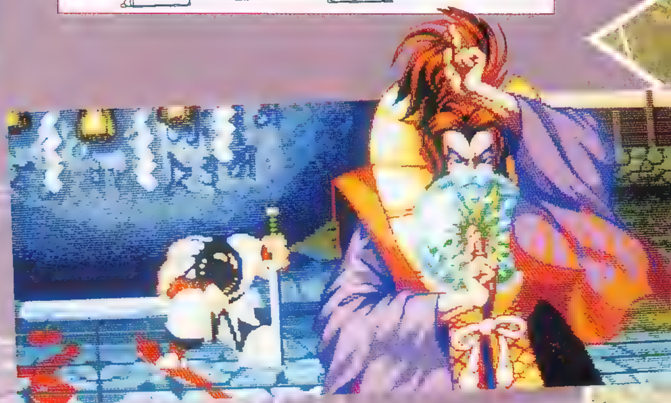
島原

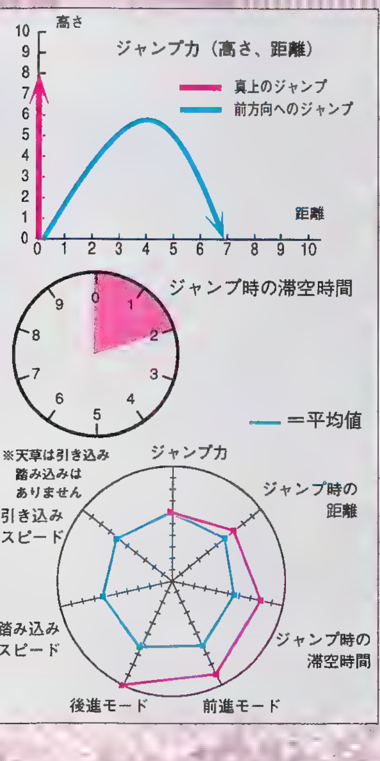




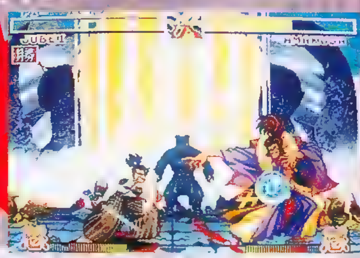
原案の設定では「忍者の首領」だったのですが、一転して狂信者っぽいイメージのプレイヤー設定になりました。ボスということもあって動作はけっこう楽しく設定しましたが、容量が少ないので、デザイナーはかなり苦労したみたいです。



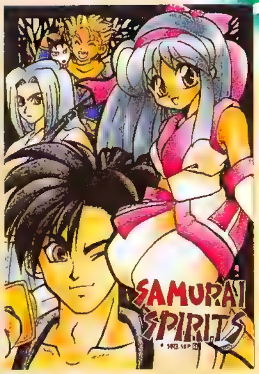




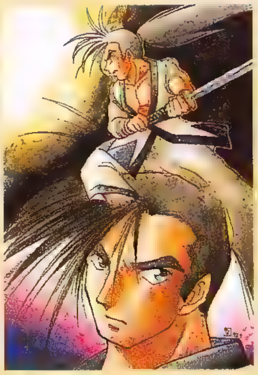








（東京都　スクウルドさん）



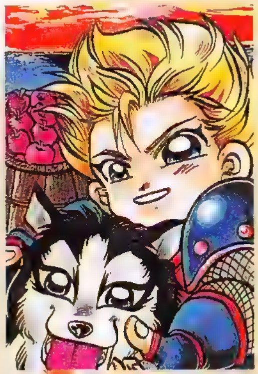
（埼玉県　蜃気楼なかぢさん）



（東京都　尾上哲也君）



（大阪府　白邪鬼君）



（愛知県　ZAN郁弥さん）

出張版
お得
アイランドスペシャリー

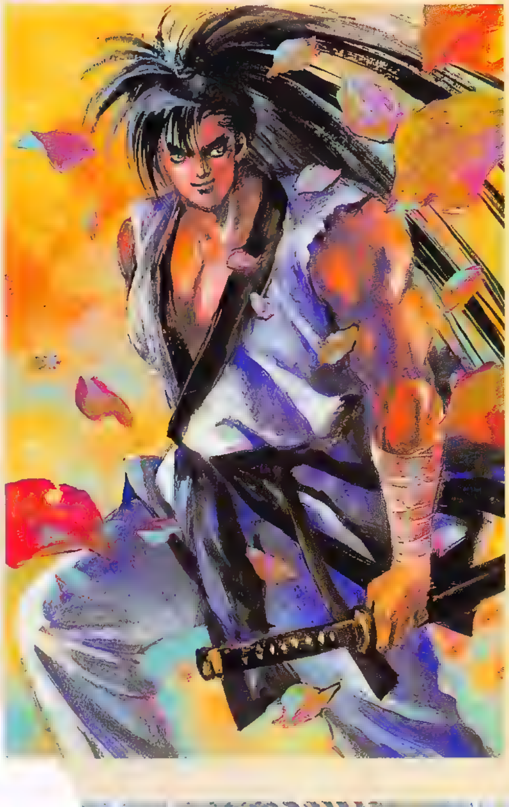
奥技伝授！
究極侍魂
対CPU対戦攻略
12匹の剣豪の妙技を見よ!!



（新潟県　感染症胃腸魔人さん）



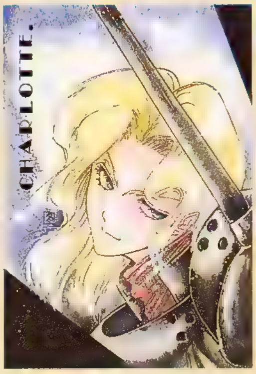
（愛媛県　こんにゃくさん）



（住所は？　めばるさん）



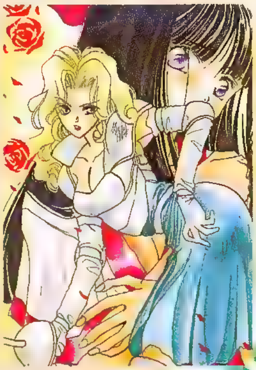
（大阪府　白邪鬼君）



（茨城県　冬部李穂君）



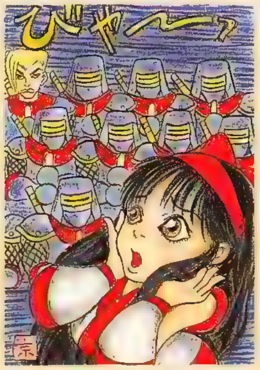
（愛媛県　竜雉むつべさん）



（東京都　舞高末記さん）



（福岡県　ほととぎすたかきさん）



（埼玉県　水木京君）

サムライたちのもつ恐るべき…
連続技大全

各キャラごとに連続技を大公開だ。もともと攻撃力の高いゲームだけに、これは恐るべき代物だ。

C・LAN

連続技特集

一瞬のスキをついて、あるいはピヨッたときに入れるべき連続技。基本的にサムライではキャンセル技を用いたものは少なく、ジャンプ攻撃からつなぐ二段攻撃などがメインとなる。

また、めくりは狙えるがその必要は少ない。蹴りはともかく、斬りでめくると間合いが離れてしまうことが多い。

ほかの注意点として、くらいポーズの後半は無敵になっている点が挙げられる。また、ひきつけすぎると間合いが異様に離れてしまう点も注意。

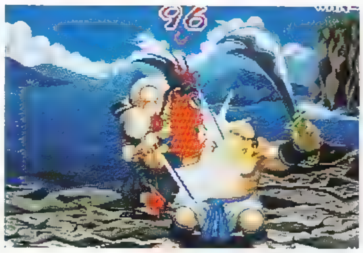
これらの要因により、他の格闘ゲームより連続技が入りにくくなっている。うまくコツをつかんでほしい。

では、キャラクターごとに有効な連続技を解説していこう。キャラごとに代表的、かつどんな状況でも入る（端じゃなきゃ入んないなんてのもけっこうあったりするのだ）ものを挙げてみた。また実践的なものを、最後にまとめてあるのでこちらも参考にしてほしい。

覇王丸

ジャンプ大斬り
↓
立ち大斬り

解…立ち大斬りはもちろん間合いが遠いときの、あの大斬りだ。つまりジャンプ大斬りはあまり近くに着地するようにではなく、刃の先を引っ掛ける感じでよい。



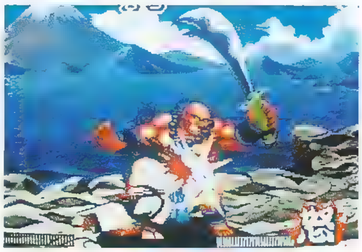
うあーっとこんな感じで大斬りだへっへっへ。



そしておあ～っと立ち大ー死ねやヒッヒッヒ。

立ち中斬り
↓（キャンセル）
中 or 大弧月斬

解…弧月斬のダメージがかなり大きいため、かなり有効な連続技だ。なお、相手が端ならば、なんとジャンプ大斬りからこの二段が入る。



立ち中斬りはこれ。ここでキャンセルしてぇ…、



弧月さあん。ナコルルはピヨピヨもあるぜ。↓





橘右京

ジャンプ大斬り
↓
しゃがみ大斬り

解…ジャンプ大斬りの当て方が意外に難しい。しゃがみ大斬りをすかると悲惨なので、しゃがみ大斬りを立ち大斬りにしてもいいだろう。



ジャンプ大斬りだ。これだけでも相当減るぞ。



そしてこいつでトドメだ。気持ちいーよな、フッ。

立ち大斬り
↓（キャンセル）
大ささめ雪

解…注意するのは、キャンセルのかけ方。大斬りを出した瞬間にかけないと大ささめがすかってしまう。しかも大斬りは一発しか入らないため、あまり減らない。見せ技か？



ザバアッと大斬りを当てるやいなや…、



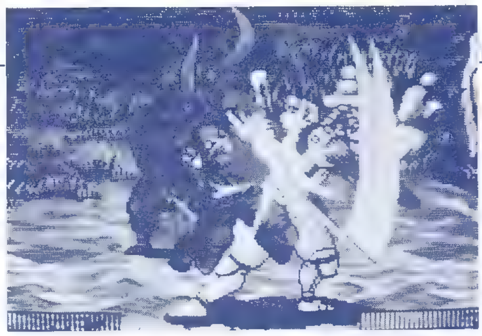
りんごを投げる。あまり減らないのがちょっとなあ。



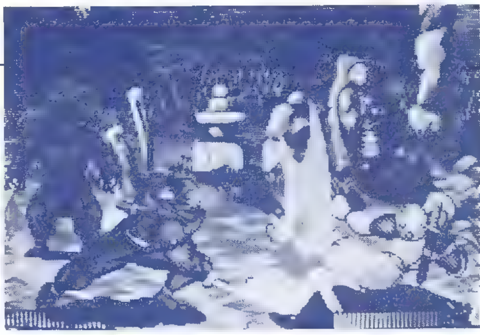
服部半蔵

ジャンプ大斬り
↓
立ち大斬り

解…立ち大斬りは近い間合いでのものであるため、跳び込む間合いに注意。また、十兵衛、覇王丸などはすかりやすい（入ることは入る）ため、次の二段や、しゃがみ大斬りなどで無難におさえておいてもよい。



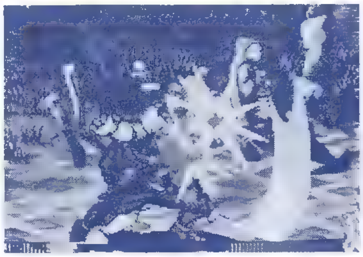
ブサアッ、そして…。



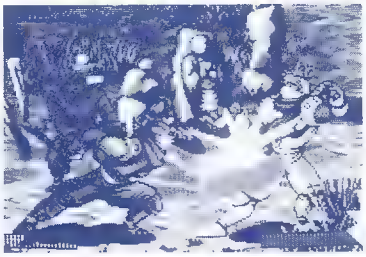
ズビャアッ（ニヤリ）。

立ち大斬り
↓（キャンセル）
大烈風手裏剣

解…お手軽二段。あまりカッコよくはないが、大斬りが減るのでなかなか使える。



これでズビャアッとまず斬ってキャンセルう…。



ビシュブスッ、あれ？竜頭蛇尾ってやつ？

ガルフォード

立ち大斬り
↓（キャンセル）
大ラッシュドッグ

解…ジャンプ大→立ち大は半蔵と同じなので省略する。

この連続技は実はかなり強力。注意するのはキャンセルをかける位置。実はこの大斬りは二段なのだが、一段目でキャンセルをかけなくてはならないのである。

ちなみに相手が端ならば、ジャンプ大蹴り（大斬り）からこの二段が入る。応用技として、めくり大蹴りから立ち大斬り×2ということも可能だ（キャンセルの頁参照）。



ドビャアッ!!ここまでは半蔵と同じだが。



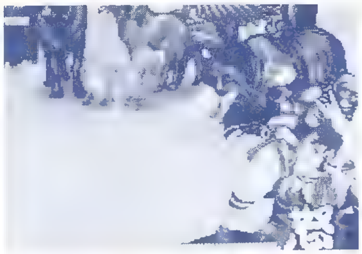
GO!!ドンドンッ!!パピィありがとよ。

ナコルル

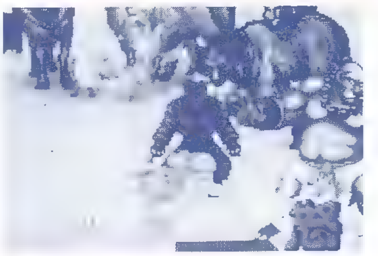


立ち大斬り
↓（キャンセル）
アンヌムツベ（レラムツベ）

解…立ち大斬りの一段目にキャンセルをかけてアンヌムツベを出す。他の連続技に比べると、なぜかやりにくい。



ここでキャンセルをかける。二段斬りでもいいんだけどね。



でもやっぱアンヌムツベだよなあ。ナコはこれだよなあ。

ヤトロポック
↓
アンヌムツベ（レラムツベ）

解…欠点はヤトロポックのダメージが異様に低いこと。しかしヤトロがすかったら投げを行うようにすれば、かなりイヤがられるものとなるだろう。実践度は高いぞ。



ダメ～ジが異様に低いヤトロポックだぜヘイ。



そして決め技はもちろんアンヌムツベだ。



シャルロット



ジャンプ大斬り
⬇
立ち中斬り

解…立ち中斬りは二段の殴りでも突きでもどちらでもよい。

入れる機会は多いが、意外に入りにくい。
また、相手が端ならば、ジャンプ大斬りから立ち大斬りが入る。



「やっ！」とまずこのにくたらし〜い大斬りで跳び込み…、



ベンベン、と二段殴一るよ。アッハッハッー。

柳生十兵衛

ジャンプ大斬り
⬇
しゃがみ中斬り

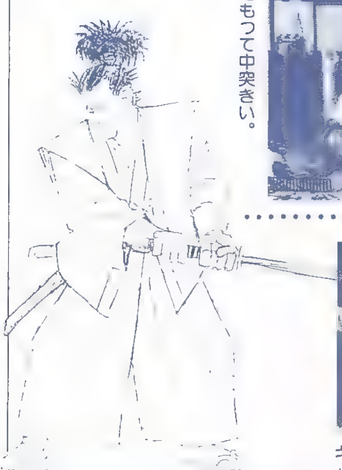
解…かなり実践的。余裕があればしゃがみ中斬りにキャンセルをかけて水月刀を出すといいかもしれない。



とりゃあ〜！やたら威勢のいい大斬りだコト。



そんでもって中突きい。



立ち大斬り
⬇（キャンセル）
大水月刀

解…相手が反対側に着地するときなど、ダメージが高い上に入れるチャンスは多い。大斬りは二発目にキャンセルをかけよう。密着していないと入らないので注意。
相手が端ならばジャンプ中蹴りから入れることができる。



とにかく痛そう。そんなに力まなくてもいいのに。



キャンセル水月刀！出るのが早いんだよね。この技。

タムタム

ジャンプ大蹴り
⬇
しゃがみ大斬り



この蹴りが実は強いんだ。ヒョってなくてもチャンスあり。

解…ジャンプ大蹴りの当て方が悪いとしゃがみ大斬りが入りにくい。決まれば強力だが、覇王丸、ナコルル、十兵衛、狂死郎、幻庵の5キャラにはほとんど入らない。こいつらにはしゃがみ大ではなく、立ち大斬りにすれば確実に入る。これにキャンセルをかけてアハウ・ガブルやムーラ・ガブルにつなぐとなおよい。

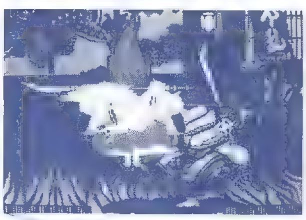


そんでこのしゃがみ大斬りだ。こりゃ痛そーだわ。

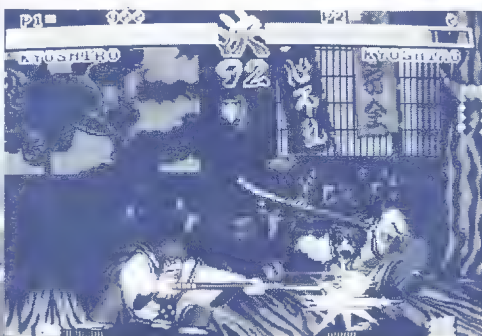
千両狂死郎

血煙曲輪
⬇
しゃがみ大斬り

解…シャルロット同様、使う機会の多い実践二段。しゃがみ大を中、もしくは立ち大に変えてもよい。



血煙曲輪でザブァッといき…



あそ〜れとしゃがみ大斬り。

王虎

ジャンプ大斬り
↓
立ち大斬り

㊙…立ち大斬りは「どりゃあ〜」のほうだ。すかると悲惨なので慎重にやろう。



んどりゃあ〜！別名フラフープ斬りだあ。

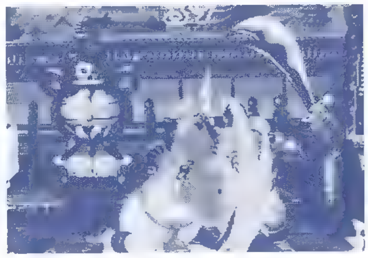


さらにもっぱつどりゃあ〜とこれを当てる。いいねコレ。

立ち大斬り
↓（キャンセル）
中or大気功旋風斬

㊙…立ち大斬りは実は二段。二段目にキャンセルをかける（というより一段目にはかからない）。

相手が端ならば、難しいがジャンプ大斬りから入れるという驚愕の三段（四段）が入る。しかし、体力的にほとんどムリな場合が多い。



てぇいっ!!この大斬り相当強いよ。



でも終わらないんだなコレが。旋風斬もくらえっ！

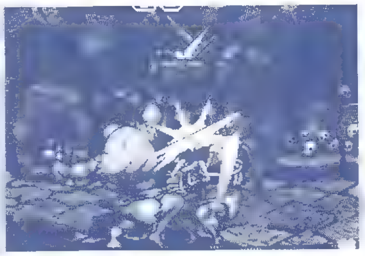


不知火幻庵

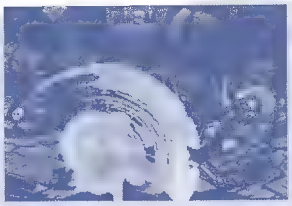
立ち大斬り
↓（キャンセル）
大肉転突き

㊙…実は大斬りは二段（これぱっか）。しゃがみ大斬りと似ているがダメージが全然違うぞ。

また、アースクエイクが端にいるときのみ、なんとジャンプ大斬りから入れることができるのだ。



立ち大斬りっ！実は2段なのだこれは。

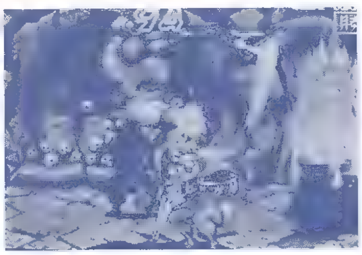


そしてケケケケケケケケケケケケケケッ。ヒャッヒャッ。

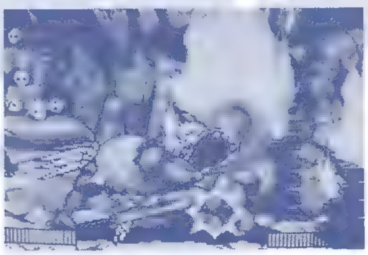
ジャンプ大斬り
↓
大スライディング

㊙…かなり使える。ジャンプ大斬りの当て方が少し難しいので大スラがすからないよう注意すべし。





このへんなジャンプ大斬りから…。

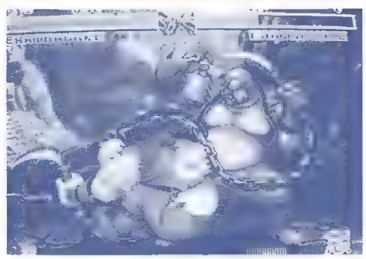


ズシャアーと転ばそう。

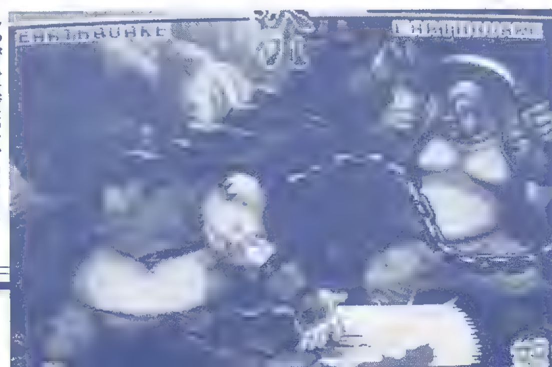
アースクエイク

ジャンプ大キック
↓
しゃがみ大斬り

㊙…見た目にはかなり迫力があるが、実はあまり減らない。ジャンプ大蹴り（けつ）のかわりに大斬り（ハラ）でも別にかまわない。



けつだあ！オラァ！



しゃがみ大だあ、ブワッフ。

実践・連続技

ではここで、派手さはなくとも実用的なものを羅列していこう。

〈覇王丸〉
- 小足払い→しゃがみ中斬り
- ジャンプ大蹴り→立ち大斬り

〈橘　右京〉
- 小足払い→立ち大蹴り
- 中ささめ三段
- ジャンプ大蹴り→立ち大蹴り（立ち大斬り）

〈服部半蔵・ガルフォード〉
- ジャンプ小蹴り→しゃがみ大斬り

〈ナコルル〉
- 小斬り（中斬り）→アンヌムツベ（レラムツベ）
- 立ち大蹴り→アンヌムツベ

〈シャルロット〉
- ジャンプ小蹴り→中足払い
- ジャンプ大斬り→立ち大蹴り

〈柳生十兵衛〉
- ジャンプ中蹴り→中足払い
- 八相発破

〈タムタム〉
- しゃがみ小斬り×3

〈王虎〉
- 立ち小斬り→気功旋風斬
- ジャンプ大蹴り→小足払い×2

〈不知火幻庵〉
- 小斬り（中斬り）→肉転突き
- ジャンプ大斬り→しゃがみ中斬り

線画イラストはSNKの描き下しです

サムライの序列が明らかに！

対戦ダイヤグラム

君の使っているキャラは強いのか？弱いのか？

サムライスピリッツの対戦プレイにおいて、どのキャラがどのくらい有利であるか研究した結果がこれである。
今回は9対1という格差はつけなかった。全キャラを通じて、絶対勝てないと感じられるほどのものはなかったと思う。
ちなみに、徹底的な待ちプレイを行えば、格差はかなり縮まると思われる。しかし、逆転するとまではいかないだろう。それでは、キャラ別に見ていってみよう。



ジャンプ大斬り、これちょっと強過ぎるんじゃないの?

ダイアグラムの頂点を極めたのは、大方の予想通りフランスの女剣士シャルロットである。あのジャンプ大斬りの威力は、並の対空技など上から押しつぶすパワーを持っている。地上戦で突き合っても相当強く、負けることは少ない。さらに対空技までそろっているのだから鉄壁である。
一番強い彼女が攻めキャラであること、また実に手軽に使えるキャラであることから使うプレイヤーは数多い。これからは打倒シャルロットに燃える各キャラマスターとの戦いがし烈になっていくであろう。
2位の不知火幻庵は、性格に合った陰険な爪攻撃と、肉転突きなどが強力だ。地上戦では爪がとても速く強く、相手を常に押しこむことができる。ジャンプ大斬りは対空技として優れていて、守りも固い。
しかし、爪が王虎や覇王丸の足技に弱いことは意外な弱点である。また跳び込み攻撃がそれほど強くないため、一気に攻めこめないのが欠点といえる。
3位の橘右京も幻庵同様、ヒットアンドアウェイ型のキャラクターである。立ち・しゃがみの小斬りとつばめ返しで、敵の体力を少しずつ削っていく。
ただし、いったん相手を転ばせることができれば起き上がりに小足払いから投げ、しゃがみ小斬り、つばめ返しの三択攻撃を行うことができる。総合的に見て一発技は恐いが、待てばかなり強いキャラである。
4位のナコルルは、アンヌムツベという切り札があるため、大きく不利な相手がいないのが強味。リードすれば有利に、リードされれば不利になるキャラクターである。
地上戦でリーチがあり、速い攻撃を持っている相手が若干不利になると思われる。
5位の柳生十兵衛はかなりの攻めキャラである。ジャンプが鋭く速いため、跳び込んで攻めるには最適のキャラクターといえる。たいていの相手には、ジャンプ中蹴りをガードさせ投げと足払いのバリエーションで追い込んでいける。小足払いの速い相手には投げが難しいので待ち主体の戦いになるのが辛いところ。



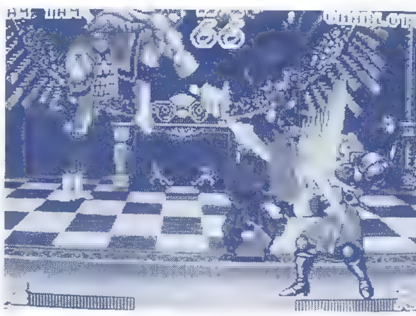
ジャンプ中蹴りからの攻めが強い！

6位の覇王丸は、地上戦では立ち大斬りの一発が脅威だ。接近戦でもバランスがとれていて、かなりの性能を誇る。ただし、跳び込んだりガードの上から削ったりできないため、待たれるとなかなか崩しにくいのが欠点。
7位の千両狂死郎は、独特の必殺技をもつ異色のキャラクターだ。攻撃力は全体に高く、通常技のリーチもある。しかし、斬り技の隙が大きいため、そこを狙われやすいのが欠点。ジャンプ攻撃も鋭さはないが、空中戦なら必殺技を含めて相当な強さをもっている。
8位の王虎は、立ち大斬りと気功爆転法という強力な一発技を持っている。ジャンプからの攻撃も返しにくく、典型的な攻めキャラである。ダイヤグラムの順位に関係なく一発で粉砕するので恐ろしい存在だ。



中足払いだけで幻庵の爪がすべて無効化されてしまう。

9位のアースクェイクは、投げられることがないという特殊なキャラクターだ。しかし、最近は足払いと逃げ斬りのバリエーションによって、アースクェイクも待ち切れなくなってきた。ケツでの跳び込みが強いので、対空技の弱いキャラには攻めた方が有利なようだ。
10位のタムタムは、10位ながらも上位キャラとほぼ互角に渡り合える貴重なキャラクターだ。地上戦は小足・しゃがみ大足払いに逃げ斬りが加わる。タムタムには待ちプレイは通用しないと思った方がよいだろう。



逃げジャンプ大斬りと足技で、シャルロットと幻庵にも互角に戦える。

11位の服部半蔵は、地上戦での斬り合いが弱いため下位に甘んじている。しかし、ガルフォードに比べて爆炎龍の存在が大きい。隙が少ないためジャンプのゆるやかな相手には有効だ。
ガルフォードは現状では最下位である。やはり地上戦での斬り合いに弱いのが辛い。じっくり待って小斬り主体で攻める方法と、忍犬をうまく使ってたたみかける正反対の2つの戦法がある。両方をマスターしないと、他のキャラと互角に渡り合うのは辛いだろう。

サムライスピリッツ対戦ダイヤグラム(増刊バージョン)

	シャルロット	不知火幻庵	橘 右京	ナコルル	柳生十兵衛	覇 王丸	千両狂死郎	王 虎	アースクェイク	タムタム	服部半蔵	ガルフォード	
シャルロット	＼	6	6	6	6	6	6	6	7	6	7	7	69 (+14)
不知火幻庵	4	＼	6	6	6	6	6	3	5	6	7	7	62 (+7)
橘 右京	4	4	＼	5	6	4	6	5	8	6	5	6	59 (+4)
ナコルル	4	4	5	＼	4	5	6	7	7	7	4	5	58 (+3)
柳生十兵衛	4	4	4	6	＼	4	4	6	3	8	7	7	57 (+2)
覇 王丸	4	4	6	5	6	＼	5	4	3	5	6	6	54 (−1)
千両狂死郎	4	4	4	4	6	5	＼	4	6	5	5	6	53 (−2)
王 虎	4	7	5	3	4	6	6	＼	4	4	4	5	52 (−3)
アースクェイク	3	5	2	3	7	7	4	6	＼	3	5	6	51 (−4)
タムタム	4	4	4	3	2	5	5	6	7	＼	5	6	51 (−4)
服部半蔵	3	3	5	6	3	4	5	6	5	5	＼	5	50 (−5)
ガルフォード	3	3	4	5	3	4	4	5	4	4	5	＼	44 (−11)

このゲームではひと味ちがう

キャンセル技のすべて

サムライスピリッツにおけるキャンセル技のやり方、そして究極のキャンセル通常技もフォローするぞ。

C・LAN

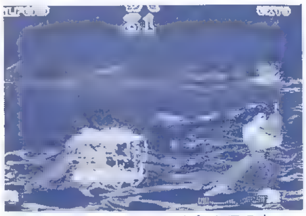
ここでは、キャンセル技に関する説明をしていこう。他のゲームほどキャンセル技の必要性はないものの、かなり特徴的な性質を持っている。大きく3つに分けて考えることができる。

普通のキャンセル技

今までの格闘ゲームと同じ、いわゆる普通のキャンセル技。一つ注意するのは、キャンセルをかけるとき。斬り技に当たればいいのだが、ガードされるとかからない場合がある。斬り技は、斬り払ったり、降り下ろしたりといった動きがある。その中でキャンセルがかかる部分は限られているため、その部分でなければかからない。

もっと具体的にいおう。はじかれて硬直してしまうようなときはかからないのである。

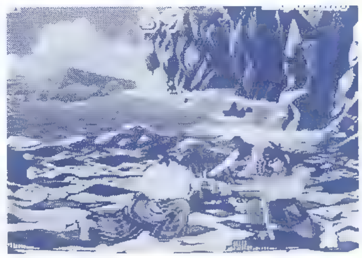
なお、足払い、剣なしのパンチなどは、はじかれることがないためにガードされてもキャンセルがかかるぞ。



こんな感じ。まぁこれは今までのキャンセルと同じだね。



この中斬りにキャンセルをかけて…



このグラフィックならガードされても水月刀は出るぞ。

残像キャンセル技

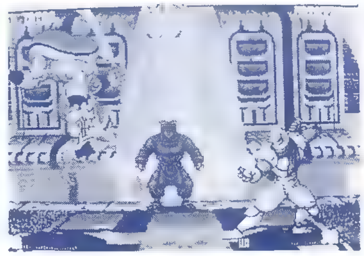
理論は普通のキャンセル技と同じ。ただサムライスピリッツでは、当てなくても技の戻りをキャンセルして必殺技を出すことができる。これが残像キャンセルである。

使い道としては、おもにフェイント的な意味あいが強くなる。

また、風裂扇などを小斬りで斬りつつ、キャンセルをかけてプラズマブレード、なんてやるとちょっとカッコよくていいぞ。



たとえばこのスキのたっぷりあるタムタムの大斬りも…。



残像アハウ・ガブルで硬直がキャンセルされる。

通常技キャンセル通常技

ここからがサムライキャンセル技の真骨頂だ。なんと、キャンセルをかけて通常技を出すことができるのだ。

では、そのやり方だが…条件が限られている。その必殺技が出ない状態でキャンセルをかけてコマンドを入力すればいいのである。

例えば飛び道具を撃つ。その飛び道具が画面内にあるうちにキャンセル（この場合残像になるが）をかける。これでも立派なキャンセル通常技である。そしてその通常技にもう1回キャンセルをかけて…なんてこともできる。

この代表的な例が覇王丸の「大斬りブンブン遊び」である。小旋風裂斬をズームアウトした状態で撃ち、大斬りを何度も振り回すのである。

少し応用したものでは、ナコルルのタカがある。アムベヤトロは、ママハハがナコルルのそばで、同じ方向を向いていなければならない。つまり、ダッシュ、バックダッシュしてすぐにキャンセル、残像を行えばいいのである。あまり実用的ではないが、理論上ではピヨった相手に対し、ダッシュ大斬り→中斬り→アンヌムツベという、地上での三段も可能なはずだ（未確認）。

このタカ技と同じように、ガルフォードの犬でも同じことができる。これは最も実用的で、ジャンプ大蹴り→立ち大斬り×2という恐ろしい連続技が可能になるのである。

また、もず落としコマンドを入力することによって、足払いを出すことができる。



大アムベ・ヤトロで大斬りになる。これも立派な連続技だ。



ダッシュで近づきタカを離しておき小斬りキャンセル…。

謎の必殺技ただのキャンセル

キャンセル通常技を一言で説明できてしまうのが、「ただのキャンセル理論」である。

要するに、必殺技コマンドの入力の仕方で、キャンセルだけして、必殺技が出ない、というものである。

実際、ただキャンセルするだけで何も技を出さないことがあるし、これで謎だったキャンセルジャンプも説明がつく。何とかこの具体的なやり方を知りたいのだが…。

基本パターンを知れ！

対CPU攻略基礎知識

基本の攻略パターンを覚えればもう恐くはない！

石井ぜんじ

CPUの動きは体力差によって決まる

このゲームのCPUは、それぞれ大きく分けて2つのモードを持っている。積極的に攻撃してくる攻めモードと、待ちに入って攻めてこない待ちモードだ。

この2つのモードは、プレイヤー側の体力とCPUの体力を比較し、どちらの体力が多いかで選択される。プレイヤー側のほうが体力が多ければ、CPUは何とか逆転しようと思って攻めモードになるし、CPUの体力が多い場合は待ちモードに入って隙を見せない。

対CPU戦では、あらかじめ敵の攻撃を予測しておくことが大切。CPUが攻めモードなのか待ちモードなのかをしっかり把握して、モードに合わせた攻略法を使っていこう。

どちらかと言えば、攻めモードの方が対処しやすい。CPUの攻撃が強引な分、必殺技などの隙を突きやすくなるからだ。CPUを速めに待ちモードから攻めモードに変えて、返し技でどんどん体力差を広げていくのが理想のパターンと言えるだろう。

さて、次はよく使う基本的な攻略パターンを紹介していこう。

対CPU戦の基本戦法

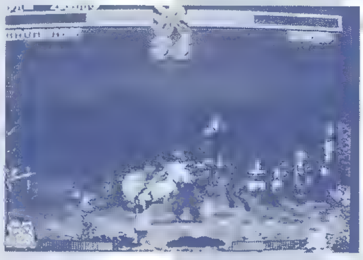
ここに挙げる戦法は、どれもサムライスピリッツの基本となるパターンである。各キャラ別の攻略でも、これらの戦法を前提としているので必ず理解していってほしい。

戦法その① 跳ばせて落とす

敵と離れて小足払いや飛び道具で跳ばせ、対空兵器で落とすパターン。対空兵器には地上の立ち大斬りなどの他に、ジャンプ中・大斬りなどがある。最も基本のパターンである。



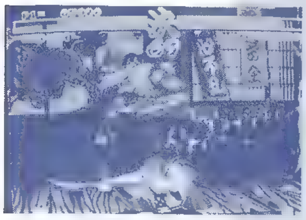
小足払いを連打しておいて…



ジャンプしてきたら対空技で落とす。

戦法その② すかし投げ

ジャンプ小蹴りなどで跳び込み、CPUがガードしている間に投げてしまう方法。小蹴りは早めに出しておき、空振りするようにする。主に覇王丸・ガルフォード・橘右京・不知火幻庵・天草四郎の待ちモードに使用する。



ジャンプ小蹴りなどで跳び込み…



空中で技を空振りして着地に投げてしまう。

戦法その③ 歩き投げ

CPUが技を出さずに歩いてくるので、こちらも歩いて行って投げてしまう方法。キャラによっては左右にうろうろするのでタイミングよく投げなければならない。攻めモードのタムタム、スタート直後の剣を突かないシャルロットに使える。天草四郎には特に有効。

戦法その④ 起き上がりガード法

とにかくCPUを転ばせて、起き上がりに下ガードして密着しておく。するとCPUが大斬りや大蹴りを出すので、それをガードする。そしてその直後の隙に攻撃を決めていく。再び転ばせてもよいし、一気に連続技を入れてもいい。

起き上がりには投げられないのに、CPUが投げようとして大技を出してしまうのでこのパターンが成立する。シャルロット、柳生十兵衛、アースクェイク、橘右京に有効な戦法。



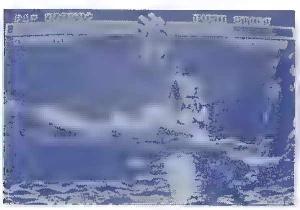
転ばせて、CPUの起き上がりに密着してガード。

VSキャラ別基本攻略法

それでは、次に各キャラ別の基本戦法を見ていってみよう。このパターンは基本なので、キャラによる独自の特殊な必殺技が、より効果的に使える場合も多い。そこはキャラ別コーナーを参照してほしい。ここでは、最低限のパターンとして、各キャラできるだけ共通して使える攻略法を簡単にまとめてみた。

VS 覇王丸

待ちモードのときはすかし投げが決まる。リードすると旋風裂斬をひたすら撃ってくるが、この隙に跳び込んでダメージを与えよう。



旋風裂斬の隙に跳び込んで大斬りを当てろ！



大斬りをガードした隙に攻撃する。

VS 橘右京

特定のキャラ以外は、すかし投げが有効。攻めモードになると、跳び込みを空中でつばめ返しで落とそうとする。先にジャンプ大斬りなどを当てよう。

VS 服部半蔵

待ちモードのときは跳ばせて対空技で落とす。攻めモードに変わると、ひたすら爆炎流を撃ってくるので跳び込んで大斬りなどを当てよう。

VS ガルフォード



とりあえずすかし投げで体力を減らす。

待ちモードのときはすかし投げで体力を減らす。リードされると忍犬攻撃をしてくるので、その隙に跳び込んで攻撃しよう。

VS ナコルル

待ちモードのときは、小足払いなどで跳ばせて対空技で落とす。リードされるとアンヌムツベを出してくるので、ガードしてから反撃しよう。

VS シャルロット

スタート直後に剣を突いてこない待ちモードのときは、近づいて歩いて投げてしまう。2~3回投げて攻めモードに変わったら、起き上がりガード法を繰り返す。

パターンが崩れたら、地上戦では基本的にガードする。



スプラッシュファーントを出してきたら反撃のチャンス。

投げにきたら小斬り、ジャンプしてきたらジャンプ中斬りなどで追い返し、スプラッシュファーントを待って反撃する。

VS 柳生十兵衛

ジャンプ攻撃をガードさせ、地上で攻撃するとよく当たってくれる。また小足払いで跳ばせてくぐり投げや、すかし投げで倒して起き上がりガード法にもちこんでもよい。

跳ばせてジャンプ斬りで撃墜する。



VS タムタム

立ち小キックなどで跳ばせて落としていくとよい。体力を減らすと、タムタムは歩いてくるか、骸骨を投げたあとダッシュしてくる。どちらもひきつけて投げることができる。



起き上がりに大キックを空振りしてくれる隙に技が入る。

VS 千両狂死郎

飛び道具で跳ばせて落としたり、対空技の使い方が甘いのをついてひたすらジャンプ攻撃を繰り返したりする。モードに関係なく、ガードの甘さをついてガンガン攻めるのが有効。

VS 王虎

待ちモードのときは、リーチのある技をガードさせ大足払いを誘い、その隙に攻撃する。王虎が攻めてきたら、立ち大斬りをガードして攻撃したり、爆転法のあと剣を拾うところを攻撃する。

VS 不知火幻庵

待ちモードのときはすかし投げか、跳ばせて対空技で落としていく。毒吹雪を出してきたらその隙をつくか、肉転突きをガードして落ちてきたところを攻撃する。



肉転突きはいったんガードして落ちてくるときに攻撃が入る。

VS アースクエイク

起き上がりガード方が有効。また、ひたすらジャンプ攻撃してもよい。各キャラ独自の戦法（毒吹雪・気功爆転法など）で攻める場合が多い。

斬鉄閃2段で決めればスカッと爽快（字余り）　覇王丸

覇王丸

コンピュータの隙をつき、連続技や対空技で斬鉄閃（立ち大斬り）を決めろ！

石井ぜんじ

大斬り"斬鉄閃"がすべて

覇王丸は比較的バランスの取れたキャラクターで、対空兵器もあるし小足払いも速い。しかし、なんといっても一番の爽快感は立ち大斬りの斬鉄閃を決めたときであろう。一撃必殺の威力を持つ斬鉄閃。コンピュータの隙をついて、とにかく斬鉄閃をたたきこんでいこう。

極意其ノ一 ジャンプ大斬り↓斬鉄閃を決めろ！

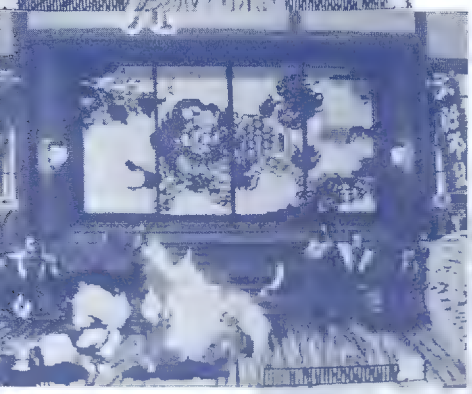
覇王丸は、ジャンプ大斬りから立ち大斬りという強力な連続攻撃を持っている。相手に隙があれば、一気に体力を奪うことができるのだ。この驚異の連続攻撃は、相手が飛び道具を出した隙や、大技の空振の隙をついて狙っていこう。

極意其ノ二 旋風裂斬で跳ばせて斬鉄閃で落とす

斬鉄閃は対空兵器としても使える。剣の先の方を当てれば、CPUには一方的に勝てることが多い。しかも、空中で当ててもかなりの攻撃力になっている。



旋風裂斬で無理やりジャンプさせて…

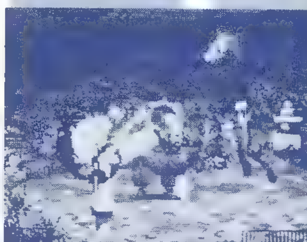


対空兵器に立ち大斬り（斬鉄閃）を使う。

そこで、飛び道具の旋風裂斬で跳ばせて、斬鉄閃で落とすパターンが可能だ。旋風裂斬は小で出そう。ほとんどの相手を跳ばせることができる。

極意其ノ三 跳ばせてジャンプ大斬りで落とす

立ち・しゃがみ小キックで跳ばせることができる相手は、ジャンプ大斬りで迎撃しよう。



立ち大蹴りは、遠距離の技の方が対空兵器としては強い。

CPUといえども、たいてい空中ではジャンプ大斬りが勝つ。たまに負けても当たった時の威力が大きいので、さほど問題にならないだろう。また、場合によっては立ち大蹴りで落とした方がよいこともある。

立ち中斬りをキャンセルして…

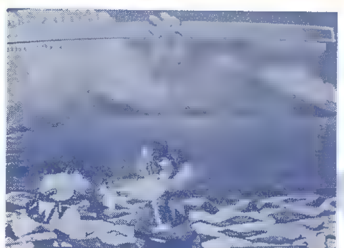


すかさず弧月斬。連続技だ！

その他に、中斬りキャンセル弧月斬が強力な連続技になっているので、隙を見てどんどんたたきこんでいこう。

VS 覇王丸 旋風裂斬の隙に跳び込め！

待ちに入ってじりじり近づいてくる時は、立ち中突きで追い払う。万一弧月斬を出されても相うちになる。完全な待ちモードの時はすかし投げも入る。



近づかれて嫌な時は立ち中突きだ。

旋風裂斬を出してきたら、斬鉄閃2段で、弧月斬を空振りしたら中斬りキャンセル弧月斬で一気に決める。

VS 橘右京 すかし投げで減らせ

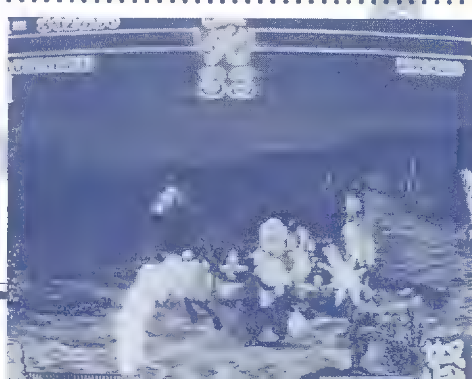
ジャンプ小キックからすかし投げを狙っていく。体力が少なくなると、右京は空中で落とそうとしてジャンプ小キックを空中でくらうようになる。こうなったらジャンプ小キックのかわりにジャンプ大斬りを決めていこう。

離れていれば、立ち小斬りでジャンプやささめゆきを誘って斬鉄閃で切るパターンが使える。

VS 服部半蔵 爆炎龍の隙にとびこめ！

最初は小足払いでとばせて、立ち大蹴りで落とす。立ち大蹴りは、遠距離の技になれば大斬りに負けることはない。ジャンプ大斬りを対空に使ってもよいだろう。

とびこめ！いけ〜！



リードしたら、爆炎龍の隙に斬鉄閃2段をたたきこむ。たいてい出してくるから、予測してジャンプして大丈夫だ。むしろそのくらいでないと爆炎龍の隙をつけない。

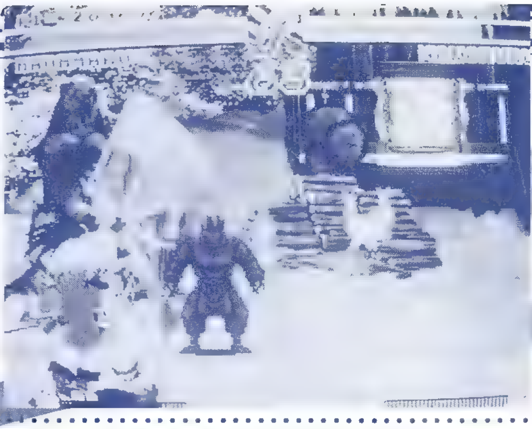
VS ガルフォード 忍犬の隙に跳び込め！

待ちモードの時は、ジャンプ小キックからすかし投げで

体力を減らそう。歩いて近づいてくるようなら、中突きをガードさせてけん制する。その直後にガルフォードが技を空振りしたら斬鉄閃を狙おう。
ある程度体力を減らすと、忍犬攻撃をしてくる。跳び込んで斬鉄閃2段を決めよう。

VS ナコルル
しゃがみ大斬りで気絶させろ!

待ちモードの時は、旋風裂斬で跳ばせて斬鉄閃で落とす。離れて跳んでくるのを待ち、立ち大蹴りで落としてもよい。
アンヌムツベをガードしたあとは、しゃがみ中斬りを入れるのがよいだろう。また、1人目ならしゃがみ大斬り一発でたいてい気絶してくれる。



1人目のナコルルは、レラムツベ・カムイムツベをガードしたあと、しゃがみ大斬り一発で気絶することが多い。いったん気絶したら、しゃがみ大斬りでまた気絶する。

VS シャルロット
ジャンプ中に落とせ!

剣をついてこない超待ちモードの時は、近づいて投げよう。2~3回投げたら、起き上がりに密着して立ち大斬りをガードし、その隙に少し歩いてすぐ投げる。この繰り返しで勝つことができる。

うまくパターンにはまらない時は、シャルロットが剣を突いてきたらひたすらガード。するとそのうち投げにするかジャンプしてくる。投げにしたら小斬りで、ジャンプしてきたらジャンプ中・大斬りで落とす。
スプラッシュファーントをガードしたら、遠ければ中突き、近ければ中斬りキャンセル弧月斬だ。パワーグラデーションは、落下中に斬鉄閃が決まる。

このあと、近づいて投げる。中キックで投げるのがはめやすい。



VS 柳生十兵衛
ジャンプ攻撃から崩せ!

離れることができたら、旋風裂斬で跳ばせて斬鉄閃が確実に決まる。近づかれた時は、ジャンプ小キックをガードさせ、地上でしゃがみ大斬りや立ち中斬りを当てていこう。

VS タムタム
ジャンプ大斬りを決めろ

スタート直後、技を空振りしたらその隙に斬鉄閃、ジャンプしてきたらジャンプ大斬りを決める。その後は、立ち小キックでジャンプを誘ってジャンプ大斬り・立ち大蹴りで落としていこう。骸骨を投げてきたら、すぐ跳び込んでジャンプ大蹴り、大斬りから斬鉄閃を狙うか、骸骨をガードしてからダッシュしてくるところを投げる。



ジャンプしてきたらジャンプ大斬りでだいたい勝てる。

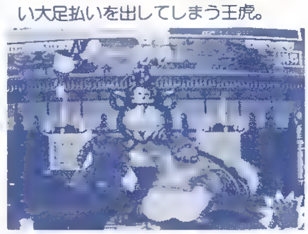
VS 千両狂死郎
旋風裂斬から斬鉄閃

旋風裂斬で跳ばせて斬鉄閃で落とそう。飛び道具を出さないのに向こうが勝手にジャンプしてきたときは、空中で槍を出してくるので斬鉄閃を狙いにいかない方がよい。
旋風裂斬をガードしたら、たいてい風裂扇を出してくる。ジャンプで跳び込み斬鉄閃2段だ。

VS 王虎
大足払いを誘え!

CPUがじりじり近づいてきたら、立ち中突きをガードさせてすぐジャンプする。たいてい中突きをガードさせると大足払いを出してくるから、そこに斬鉄閃2段を決める。
王虎の立ち大斬りをガードしたり、爆転法のあと剣を拾いに来る所には確実に斬鉄閃を入れよう。

立ち中突きをガードしたあと、たいてい大足払いを出してしまう王虎。



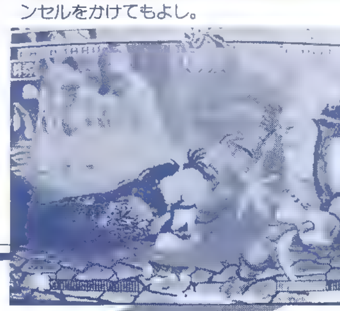
VS 不知火幻庵
とばせて落とせ!

立ち小キックで跳ばせ、立ち大蹴りで落として体力を減らしていく。毒吹雪を出してきたら、跳び込んで斬鉄閃2段を決める。
大肉転突きはガードしてから、少し前に歩いてジャンプ大斬り・斬鉄閃を当てる。確実に中の旋風裂斬を狙っていってもよい。

VS アースクエイク
起き上がりに弧月斬

アースクエイクのジャンプ攻撃は立ち大蹴りで返してもよいが、時おり合うちになってしまう。そこで、できるだけ小弧月斬を当てていったん倒そう。そして起き上がりに密着して待つ。するとアースクエイクは大斬りを空振りするので、弧月斬で再び倒そう。この繰り返しで勝てる。

起き立がりに弧月斬だ。中斬りにキャンセルをかけてもよし。



待たれた時は、ジャンプ大蹴りから斬鉄閃をしつこく繰り返そう。当たればもうけもの。

VS 演武
ボーナスステージ

立ち小・中斬りとジャンプ中斬りをメインに斬っていく。全キャラ中でもかなりパーフェクトがとりやすいキャラだろう。

VS 天草四郎時貞
残像モードは逃げ重視

天草が歩いてきたら、こちらも少し歩いて近づき投げてしまう。このパターンは1本目、2本目共に使える。1本目はすかし投げでもよい。ガードしたら小足払い連打で逃げることができる。
2本目は小足払いで跳ばせて、ジャンプ大斬りで斬ってもよい。残像モードになったら、実体化するタイミングに合わせて逃げジャンプ中・大斬りで跳び回ろう。うまく当たれば倒すことができる。

コンピュータ、つばめでハメれば楽勝さ

橘　右京

基本は「誘いつばめ」＆「つばめハメ」、
君にもできるぞ全面クリア!!

担当：FRS-N.O

つばめを使って誘う

右京の対CPU戦は、必殺技のつばめ返しを多用する。一概に、つばめを使うと言っても、実にいろいろなパターンがある。

さて、つばめ返しをCPU戦で使うと、状況によって様々なリアクションをしてくれるが、ここではメインとして使う3つのつばめ返しについて説明する。

極意其ノ一「三種の燕返し」

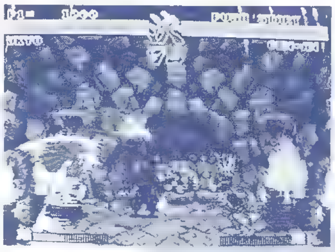
●垂直ジャンプつばめ返し

この技を出すと、つばめがCPUの頭上をかするように跳んでいく。この間、CPUは止まったまま動かない。つばめが飛んでいくと、CPUは突然、思い出したようにこちらに跳び込んでくる（これ以降〝誘いつばめ〟と略）。

●バックジャンプつばめ返し

CPUの起き上がりを、つばめ返しのみではめる方法。

まず、倒れている相手に密着し、CPUが起き上がり切る寸前にバックジャンプする。ちょうど、ジャンプの頂点あたりにさしかかったら、つばめ返しを出すだけで、CPUに面白いように当てることができる。なぜ、このようになるのかというと、実は、CPUはこちらのバックジャンプを撃墜しようと、動き出したところにつばめ返しが「置いてある」ように出されているので無条件でこちらの技がヒットする、というわけだ。



このつばめが頭上を行きすぎると思い出したように跳び込んでくるぞ。



これに反応するキャラは、最後までこのパターンにはまる（これ以降〝つばめハメ〟と略）。

●バックダッシュつばめ返し

地上にいるときにレバーコマンドを入力しておいて、バックダッシュ後にすぐ斬るボタンで、高速で真後ろに跳び退きながら、つばめ返しを出すことができる。

CPU戦では、VSナコルル用の究極戦法だ。

極意其ノ二「通常技で跳ばせて落とす法」

しゃがみ小斬り（小蹴り）を連打していると、そのうちCPUが跳んでくるので、立ち大斬りかしゃがみ大蹴りで返す、VS十兵衛のみ、しゃがみ大蹴りの方でないと、打ち負けてしまう。



しゃがみ小斬りをしていると、跳び込んでくるキャラもいる。

極意其ノ三「ささめゆきすかし投げ」

つばめ返しなどで、CPUを転ばせたら、相手がダウンしているときに密着してすぐに大ささめゆきを出す。

もちろん、このささめゆきは出すのが早過ぎで、相手には当りもガードもされず、スカってしまう。

しかし、起き上がったCPUはガードポーズのまま。そこを、その場で投げでしまうというのが、このパターン。大ささめゆきを出しているときから、レバーを入れたままボタン連打してるだけでいいのだ。このとき使う投げは、画面端ならどれでもいいが、それ以外は、投げの性質からC＋Dの投げが最もやりやすいと思う。

CPUの起き上がりにバックジャンプすると、無防備になるので、つばめ返しが入る。



このタイミングで大ささめゆき。

挑戦者別・必勝の巻

VS 覇王丸

旋風裂斬を狙え!!

誘いつばめで跳ばせて、立ち大斬りで返すパターンが有効。体力を半分以下に減らせたら、近くでしゃがみ小斬りを出すと、バックステップして旋風裂斬を撃つので、これに跳び込んで、つばめ返し。



あとは投げるだけぇ〜

VS 橘　右京

ダッシュ昇りつばめに注意

右京には、しゃがみ小斬りで跳ばせて立ち大斬りで返す。

CPUは、突然こちらに走ってきて昇りつばめ返しを出してくる。もうわかっているとは思うが、これは立ちガードしていないと防げないぞ!! ガードしたら、CPUの着地に立ち大斬りを入れてやろう。



右京戦のみ、CPUの起き上がりに大ささめゆきの先を重ねておくと、勝手に当ってくれる。

VS服部半蔵

うつせみを誘え!!

誘いつばめを仕掛けると、半蔵はうつせみ天舞を出す。これをガードして、すぐ斜めに跳んでつばめ返しで斬ろう。

また、半蔵は残り体力が少なくなると、爆炎龍を撃ってダッシュしてくる。

このモードのときは運が悪いと、爆炎龍をガードした直後にモズ落としがくる。爆炎龍をガードしたら、しゃがみ小斬りで半蔵を追い払おう。

VSガルフォード

狙うはリアレプリカ

VS半蔵と同じく、誘いつばめでリアレプリカを出させる。ガードしたら、斜めに跳んでつばめ返し。

一度倒したら、ガルフォードが起き上がりきると同時に届くように斜めジャンプしてつばめ返しを出すと、良く当たるようだ。



ガードが解けたら、つばめ返し。

VSナコルル

究極つばめ炸裂!!

ナコルルに、つばめ返しを出すと、必ずアンヌムツベで返そうとする。この性質を逆手に取って、バックダッシュのつばめ返しを出せば、ナコルルの方から、つばめに突っ込んできて燃えてくれる。ただし、つばめ返しは大で出そう。小や中は当てにくいぞ。

ほかのパターンは、しゃがみ小斬りで跳ばせて、立ち大斬りで落とし、体力でリードしたらアンヌムツベを待とう。アンヌムツベは、ガードしたら立ち大斬りを入れよう。運が良ければ2段とも入る。

VSシャルロット

楽勝パターン発覚!!

彼女には、つばめの部分をガードさせるような高さで垂直のつばめ返しを出すと、そのうちスプラッシュファーンを誘えるので、これに跳び込んでつばめ返しで斬る。

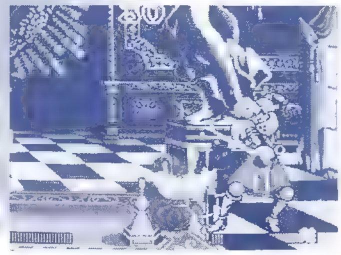
一度転ばせたら、シャルロットの起き上がりに密着してしゃがみガード。

すると何を思ったかシャルロットは、起き上がり大斬り（投げの失敗?）を出す。

これをガードして立ち大蹴り（スライディング）で再び転ばせてはめよう。画面端に追いつめたときは、大蹴りのかわりに大ささめゆきでもいい。



つばめに反応してアンヌムツベが出てしまう悲しき性かな、CPU。



りをガードして、大スラ。

VS柳生十兵衛

つばめで誘い、つばめ返し

少し離れて誘いつばめを出すと、跳ぼうとするので、こちらも着地したらすぐ跳んで出会いがしらにつばめ返し。

地道にやるなら、しゃがみ小斬りで跳ばせてしゃがみ大蹴りで返そう。

VSタムタム

つばめハメの練習台

始めは誘いつばめを仕掛けると彼は何かしらの必殺技を出そうとする。そこに跳び込んでつばめ返し。一度転んだら、つばめハメかささめゆきすかし投げでもいい。

VS千両狂死郎

右に同じ…

VSタムタム戦と同じで、つばめハメのみで楽勝。と、いうか、適当につばめ返しで往復してるだけで勝てる。

VS王虎

通常技のみでOK

しゃがみ小斬りで跳ばせて立ち大斬りで返すパターンが有効。

気功爆転法は、剣を取りに走ってきたところを立ち大斬りor大ささめゆきを入れよう。

VS不知火幻庵

パターンは3種

しゃがみ小斬りで跳ばせて大斬りで返すパターンと、つばめハメでハメ殺すパターン、そしてささめゆきすかし投げの3通りのパターン。お好きな方法でどうぞ。

VSアースクエイク

つばめ返しオンステージ

垂直ジャンプつばめ返しのつばめ部分をガードさせると大斬りを出そうとするので、すぐ跳び込んでつばめ返し。まぁ、垂直つばめだけ延々とやっても勝てるんだけどね。

VS演武

ボーナスステージ

全部で3回あるが、地上の人形は立ち中斬りで、上のはジャンプ中or大斬りでOK。右京はほかのキャラに較べ、簡単な方だ。

最終戦

VS天草四郎時貞

「話にもならぬわ」

背景の封印が解ける前は（プレイヤーが一勝する前）つばめ返しを1〜2回ガードさせて、画面端で立ち小斬り（しゃがみも可）を出していると、天草は寄ってこないのでこのままタイムオーバーで判定勝ちを狙える。

封印が解けた後は、天草が歩いてきたところを近づいて、天草と密着した瞬間に投げ。恐がって、間合いに入った瞬間に投げようとするとかえって失敗する。思ったより接近した方が、実は安全だ。

最後に

強敵CPUもつばめ返しだけでクリアできる。つばめを手足のように使いこなそう。

爆炎龍→対空技が基本

服部半蔵

対空技がしっかりしているだけに、特に苦手とする相手はいない。余裕があればもず落としも狙うべし。

C・LAN

基本は地味に跳ばせて落とす

半蔵の対CPU戦は、小足払いや爆炎龍で跳ばせて落とすパターンが核となる。

対空迎撃用の技は、ジャンプ中斬り、立ち大蹴り（蹴り上げ）の2つをメインに。間合いによっては立ち中斬り、しゃがみ大斬りも使える。立ち中斬りは、刃の先で斬らなくては勝てないので注意しよう。

相手を跳ばせるのに爆炎龍を用いる場合、注意するのは出す間合い。かなり遠めか、逆にスタート時より近いぐらいのどちらかで出すこと。中途半端な間合いだと、いい対空技がないのである。



ほらほら、跳ばれても手が出せないよ。

秘技・起き上がり斬り!

このゲームの特徴である、倒された側が起き上がりに投げを決めることができない、ということを利用した有効なパターンがある。

特定のキャラは、一回倒してから目の前でガードしていると、投げようとしてくる。しかし投げが成立しないため、大斬りを出してきて、思いっ切り硬直してしまう。そこをしゃがみ大斬りで斬るのである。

シャルロット、十兵衛など強敵ほどききやすいというのがオイシイ点だ。ガードしてからでなくても、タイミングよくやれば大斬りの出しかけを斬ることも可能。キャラによってはこちらのほうがいい場合もある。



起き上がりにそばにいるとこうなるので…



ザクッと斬るのだ。

各キャラ別ワンポイント対策

VS 覇王丸
旋風裂斬モードに持ち込め

まずすかし投げを行う。半蔵はジャンプ距離が長いため、バックジャンプなどで間合いを開け、登り小蹴りで跳び込んで着地後すぐ投げる。一回投げたらダッシュで近づき、起き上がりに垂直ジャンプ小キックですかして投げる。もず落としでももちろんよい。

それを何回か繰り返すと、モードが変わり、すかし投げがきまらなくなる（大斬りや弧月斬を出される）。こうなったら旋風裂斬モードに入ったと見てよい。目安はゲージの半分ぐらいだ。あまりにも早くすかし投げを返されたら、めげずに体力半分まではすかし投げをしよう。

旋風裂斬にはジャンプ大斬りを当てにいく。その後立ち大斬りにつないでもいいが、もし失敗すると逆に強烈な大斬りをくらってしまうので、ジャンプ大斬りのみでやめておくのが無難。

余裕があればうつせみ天舞でカッコよくきめてみよう。



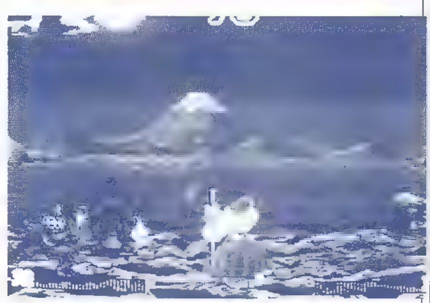
こうなれば勝ち。ガルフォードも同様（敵）。

VS 橘　右京
必殺技を誘って斬る

開始とともにバックジャンプ、もしくはバックダッシュしてすぐに手裏剣か爆炎龍を出す。すると右京は大抵ガードする。もし跳ばれたらしゃがみ大斬りの先で斬ることができる（稀につばめ返しをしてくることがあるが、確率は相当低い）。

飛び道具をガードすると、右京はほぼ、登りつばめ返しかダッシュささめ雪をしてくる。こちらは跳び込んで大斬りを出せばよい。つばめ返しは、跳んだ瞬間に出すため当たらずにこちらが勝つし、ささめ雪はちょうど後ろに着地するのでしゃがみ大でも立ち大↓大手裏剣でも何でも入るぞ（ただし必殺技中なのでもずは入んないよ、念のため）。

接近されるとかなり厄介なので、三角跳びなどで間合いを離そう。



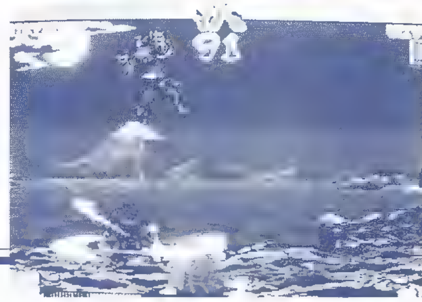
飛び道具をガードさせると…。

VS 服部半蔵
一発逆転に注意

小足払いで跳ばせて、立ち大蹴りか、くぐってしゃがみ大斬りで返す。基本的にはこの繰り返しでいいが、残体力が少なくなると、爆炎龍モードになる。これに対しては跳び込んでもいいし、爆炎龍(小)をガードし、ダッシュしてきたところを投げてもいい。

うつせみ天舞がきたら、ガードしてすぐに跳び込み、地上の半蔵に当てるように大斬りを出せば当たるぞ。

ちょっとスキを見せると、怒の大もずやしゃがみ大斬りをくらって大逆転、なんてこともありうるので気を抜くな。



このように必殺技を出してくるのでいずれにせよ斬れる。

VS ガルフォード
パピィ使わなきゃいいものを

覇王丸同様すかし投げで体力を半分くらいまで減らす。こうなると敵ガルは犬を出してくるので、素早く反応してジャンプ大斬り・立ち大斬りの二段攻撃を入れよう。プラズマブレードのときに間違って跳ばないように。

VS ナコルル
いきなりの投げに注意

小足払いか爆炎龍で跳ばせて大蹴り、くぐりしゃがみ大斬りを入れる。爆炎龍を垂直ジャンプでよけたら、立ち中斬りの先を当てよう。あまり踏み込むと逆にくらってしまうので注意。

体力が残り少なくなると、アンヌムツベモードになるので、1回1回小足払いをゆっくり出し、アンヌムツベを誘う。そしてガードしてしゃがみ大斬りだ。アンヌムツベモードでもたまーに投げにくるのが少々厄介。

VS シャルロット
命中率100%を狙おう

もしシャルロットが開始直後歩いてきたら勝ち。こちらも歩いていって投げ、ダッシュで倒れたシャルに近づいてガードしていよう。起き上がりに大斬りを出して固まっているところをしゃがみ大斬り。そしてダッシュで近づいて同じようにすべし。半・ガルのみに許される豪快パターンだ。

ではもしパターンが崩れたり、開始から突きモードだったりしたら…。このときは、端でじっと待ち、間合いに入ったら小斬り、跳ばれたら素早くジャンプ中斬りで返し、落ちついて体力を奪っていこう。突然投げモード（最初のモード）が復活する場合もあるのでよく見よう。



投げがすぐきまりやすい。
こうなればもうもらったね。

VS 柳生十兵衛
ジャンプが早いのがくせもの

小足払いで跳ばせて、ジャンプ中斬りで返す。立ち大蹴りは相打ちになりやすいぞ。ジャンプ中斬りも、刃だけを当てるようにしないと負けてしまう。垂直ジャンプや逃げジャンプで出すことが多くなるだろう。

八相発破にはジャンプ大斬りかうつせみ、爆炎龍などで…。二ツ角羅力には早めのしゃがみ大斬り（ガードされやすい）で応戦しよう。

もしチャンスがあれば、シャルロット同様、起き上がりに待つ戦法が有効。ただ、たまにジャンプしたりするので、そのときはくぐってしゃがみ大斬りだ。

VS タムタム
登り大斬りに注意

一番無難なのは爆炎龍→大蹴りのパターン。小足払いでも跳んでくるが、たまに登り大斬りでやられてしまうので少し恐い。

遠めで爆炎龍をガードさせると、空ジャンプで跳んでくるのでジャンプ大斬りが入る。

また、ムーラ・ガブル（ガイコツ）の小をガードした後は、ダッシュ投げを狙って走ってくるので逆に投げてやろう。

VS 千両狂死郎
基本にキッチリはめよう

爆炎龍で跳ばせて、立ち大蹴りか立ち中斬りの黄金パターンでずっといける。最初にも書いたが、爆炎龍を中途半端な間合いで出さないこと。返し技がないからね。

爆炎龍をもしガードしたら、狂死郎は風裂扇を撃つのでジャンプ大斬りを入れよう。

また、開始後すぐに跳び込んで中か大のボタンを押すと、勝手に跳んできて空中投げがきまることがあるぞ。

VS 王虎
やはり頼るは爆炎龍

小足払いでは跳ばないので、爆炎龍→対空パターンを使う。対空は間合いによって大蹴り、ジャンプ中斬り、しゃがみ大斬りを使いわけよう。

爆転法を出してきたらしめたもの。剣を取るところをしゃがみ大斬りでザクッとやろう。そして起き上がったらしゃがみ大斬りを出せば連続できまる。一旦シャルロットのようにガードしてやろうとすると、大斬りを必ず出すわけではないので入らないときがある。しかし何かしら技は出そうとするので、タイミングよくしゃがみ大斬りを出すのがいいわけだ。



しゃがみ大斬りを起き上がったら出す。これで楽勝。

VS 不知火幻庵
やはり跳ばせて落とすしか

小足払いか爆炎龍で跳ばせて立ち大蹴りで。間合いが遠ければジャンプ大斬りでも返すことができる。また、爆炎龍を遠間でガードさせると、タムタム同様空ジャンプをしてくるので、これにもジャンプ大斬りを入れることが可能。

肉転突きは、ガードしてから少し歩いて垂直ジャンプ中斬り、もしくはしゃがみ大斬りを落下中に入れよう。手がたく爆炎龍（ガードしたらすぐに中で出す）でもいい。

VS アースクェイク
跳べ跳べ～

アースクェイクは、ほっといても勝手に跳んでくるので立ち大蹴りで落とす。近よられたら小斬りで追い返そう。

アースクェイクの残体力が少なくなると、なかなか跳ばなくなるが、じっと待っていればいつか必ず跳んでくる。

至近距離での爆炎龍は対空技が間に合わないが、もし間合いを離すことに成功したら、ジャンプ中斬りで落とせる。着地したら逃げ大斬りだ。

ファットチェーンソーは、大ならばガード後しゃがみ大斬りを入れることができる。

VS 演武
分身を出すと変なコトが…

小斬りをメインにいくといいだろう。上はジャンプ中で。

VS 天草四郎時貞
自分が怒ると危険

1本目は待ち投げを数回行って小足連打で逃げる。

2本目は、小足払い→垂直ジャンプ中斬り、もしくは待ち投げで。これだけで倒せることもあるが、大抵は途中でヒャッホーモードになる。そうなったらBボタンで分身する。そうすると、天草は頭上をピョンピョン跳ぶが、自分の右で、右に攻撃するので、前者はしゃがみ大斬り、後者は投げを行おう。この分身法は100%成功するわけではなく、ちゃんと攻撃してくることがあるため一応ガードし、前述の2パターンがきたときのみ攻撃するといいだろう。



なぜか逆に玉を振る天草。もず落としのチャンス。

最後にひとこと

以上…半蔵でのプレイのしかたをざっと見てきたけどどうでしょう。大事なのは、いかに自分のペースで試合を運ぶかということだ（対戦に限らず）。1コインクリアは楽な部類なので（各キャラの担当がそう言いはるが）使ってみてくれ。

トップブリーダー ガルフォード

CPU戦では、シャルロットに次いでスカッとできるのがガルフォードだと思う。
ではそのスカッとするやり方を説明しよう。

KAL

基本的には、半蔵でできる攻略法はガルフォードでもできるが、爆炎龍を使ったものだけは真似できない。同じように、半蔵ではできずにガルフォードにのみ可能な攻略法とは?それは、豪快なキャンセル技を使って、CPUキャラをばったばったと斬り倒していく戦法だ。これはパピィがいるからこそ可能なわけで、トップブリーダー…もとい、アメリカン忍者のガルフォードを使っていて良かった…と感じる最大の点だ。

それではいってみようか! ガルとパピィの閃刀術

まずはスカッとするために、ガルフォードの専売特許である恐怖のめくり大蹴り（斬りでも可能）→立ち大斬り→立ち大斬りのやり方を説明しなければならないが、詳しい理屈や方法などは「キャンセル技」のページをよく読んでいただきたい。ここでは、とりあえず「跳び込むなら蹴りの方がいい」という点と、「めくるのは、パピィが装填されないようにするため」とだけ言っておこう。

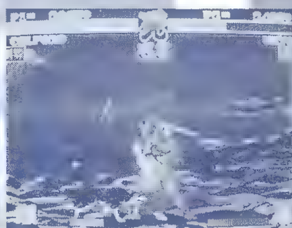
なぜ蹴りの方がいいのかというと、忍者のジャンプ大斬りは出るのが遅いので、もしCPUキャラがふいにジャンプしてきたりした場合、とっさに出しても間に合わないが、蹴りなら出るのが早い分、柔軟に状況に対応できるし、タイミングも合わせやすいからなのだ。ただ、ここでは頭っから「めくりからの連続技」を想定して話しを進めているので、普通に跳び込む分には威力の絶大な大斬りの方がいいし、「俺は大斬りでも合わせられるぜ」っていう人は斬りでやっても結構だ。

次に、パピィが準備されないようにするのは、立ち大斬りのあと、もう1度立ち大斬りを出すためだ。脈打つ弾丸であるパピィが装填されている場合は、コマンドが入力されればそのままパピィが射出される。しかし、弾が装填されていない状態、つまり、パピィがいつもうしろで「ウ〜」となっている所にいない状態で忍犬コマンドを入力すると、通常技がキャンセルされて、あとから押したボタンの技が出されるのだ。通常技のキャンセルなら他の飛び道具などでもいいのだが、すぐに出せる、という点でパピィ（?）は優れている。

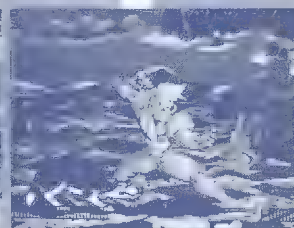
この技は対戦で威力を発揮するので、CPU戦で練習しておくのがいいと思う。なお、1度相手を気絶させたなら、ダッシュで端まで押していって、普通に立ち大斬り→ラッシュドッグ強を入れるのがいい。



「トウッ！ヘヤッ！…」う〜ん、いなくても役に立ってたのね。パピィちゃん。



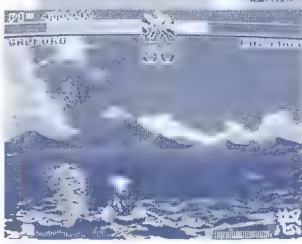
そしてこれがパピィ未装填状態。ここで通常技を出したあと忍犬コマンドを入れると、通常技キャンセルが楽にできる。



これがいつものパピィ装填状態。よしよし、可愛いやつ。

VS 覇王丸
手堅くいこうか

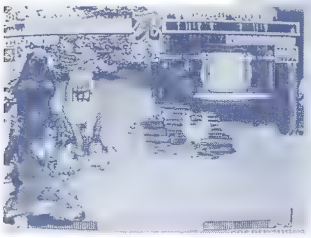
残念ながら対覇王丸戦は手堅くいくしかない。ガードに徹して、タイムが少なくなって旋風裂斬を出すのを待つのだ。旋風裂斬を出してきたら、ジャンプ大斬り→立ち大斬りの2段を決めよう。



旋風裂斬をとびこえて、大斬り、大斬りだ。

VS ナコルル
しゃがみ大斬り強力!

モード変更してアンヌムツベ連発モードになるまで端でガードして待とう。途中、ナコルルが無意味にジャンプしたりすることがあるので、そうしたら逃さずにジャンプ中斬りかしゃがみ大斬りを着地に置いとくかして体力を減らす。そうすればアンヌムツベモードにすぐなるからだ。アンヌムツベをガードしたら落ちついてしゃがみ大斬りを、レラムツベをガードしたら立ち大斬り→ラッシュドッグ強を狙ってみよう。カムイムツベもしゃがみ大斬りでOK。



レラムツベがきたら、すぐに立ち大斬りキャンセルラッシュドッグの強だ。カッコいい。

VS タムタム
よっしゃ連続技を狙え!

めくり立ち大、立ち大を狙える相手。普通にやる場合は、小足払いで跳ばせて、立ち大キックのハイキックで迎撃するのがいい。

ガイコツを投げてきたあとの突進は無げ返せること、遠間でプラズマブレードを撃つとジャンプしてくることを覚えておくとさらに楽。

VS 服部半蔵
レプリカアタックでタジタジ

なんと半蔵は、ブリーダー!、ガルフォードのリア・レプリカアタックを見切れない（笑）。スタート直後からレプリカアタックを連発しているだけで勝ててしまうのだ。ただし、1回出したあとは、ほんの少しだけ遅らせて次のレプリカアタックを出すようにしないとタイミングが合わないぞ。この辺は何回もやって慣れるしかない。

普通にやるなら、遠間で小足払い→垂直ジャンプ中斬りの跳ばせて落とす法がきれいに決まる。これでもいい。



リア・レプリカアタックを出し続けるだけで倒せる半蔵。

VS ガルフォード
最大の剣撃でいくぜっ!!

おもいっきり「めくり大大」を狙える相手だ。多少抵抗してくるが、決まればダメージ絶大、気分爽快なので狙っていこう。

手堅くいくなら、モード変更後の犬攻撃を待って、すぐに跳び込んでジャンプ大斬り→立ち大斬りを入れよう。

VS 王虎
転ばせば勝ち

ジャンプからのすかし投げ、気功爆転法後に剣に向って走り寄ってくるところをしゃがみ大斬り、などなど、とにかく1度転ばせてしまえば勝ったも同然だ。転ばしたあとは、王虎の起き上りに密着して、〃王虎が立ち上ったちょうどその瞬間〃にしゃがみ大斬りを出せば、王虎は起き上り直



この立ち小キックをガードさせたらすぐにジャンプ。王虎はこの後大足払いをよく出すので、そこにジャンプ大斬りを入れるのだ。



起き上り時に密着して、立ち上……瞬間にしゃがみ大斬りでまた斬……

後に何か技を出そうとして攻撃を喰らってくれる。これがおもしろいように決まるので、ぜひやってみてほしい。

離れて困ってしまった時は、立ち小キックをガードさせると、立ち大斬りか大足払いを出すので、立ち小キックのあとにすぐにとんでジャンプ大斬りを入れればいい。

VS 橘 右京

キザ兄ちゃんもブリーダーの餌食に

彼もまためくり大蹴り立ち大立ち大の決まり易い相手だが、なかなかめくらせてくれないので、すかし投げをやるつもりで小キックで跳びこもう。そして右京の背中側に着地したら、立ち大斬り→立ち大斬りを入れて気分爽快になるのだ。これを繰り返せばいいのだが、モードチェンジ後は超反応ですぐにつばめ返しを出そうとしてくる。そこでこっちもジャンプしたらすぐに大斬りを出してしまい、空中の頂点あたりでつばめ返しを斬ってあげよう。着地したらもう1度同じようにする。



ジャンプの頂点あたりでつばめ返しを斬り返す。少し早目にボタンを押せばいい。

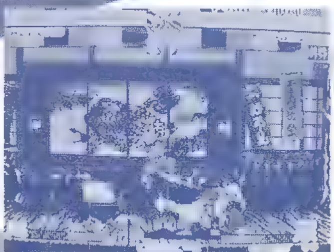


こんな感じで小キックで跳び込む。……らそのまますかし投げをしてもいい……

VS 千両狂死郎

狂死郎は犬が嫌いなのか?

めくり大大のやられっぷりではこの世界の第一人者。もうとにかくめくり大大で挑もう。狂死郎はめくり大大で倒せなければ不満が残るくらいでないとダメだ。とはいえ、「まずは1コインクリアしたいんですぅ～」という人もいると思うので、確実に勝つ方



……び大斬りはかならず覚えろ。

法を説明しよう。

遠間でプラズマブレードを撃つ。とんできたら昇り中斬りで迎撃し、ガードしたなら、その後に必ずといっていいほど飛び道具を出してくるので、そこを跳び込みからの大斬りで一閃する。とにかくプラズマブレードをガードしたら「あそ～れ!」とくるのを覚えておこう。でも跳び込みまくりの方が確実に勝てるような気もするけど。

VS 不知火幻庵

とばせて落としますか

小足払いでとばせて、立ち大キックのハイキックで撃墜するのが最も確実な方法。このハイキックにキャンセルをかけて小ラッシュドッグを出すと喰らってくれることもある。モード変更後の肉転突きは、肉転突きが見えなくなった所の下までいって垂直ジャンプ中斬りを出すと位置的にバッチリ。

VS アースクエイク

100%を狙え!



この、肉転突きが見えなくなる場所のまま、ソフト垂直ジャンプ中斬りを出すと返すときバッチリしたなぁ。



この一瞬前にしゃがみ大斬りが入る。近ければチェーンソーをガードしてる最中からボタンを押してもいい。

普段はとんでくるのを待ち、ハイキックで落とす。このハイキックにキャンセルをかけて小ラッシュドッグを出すとなおいい。モードが変わって歩いてきたら、投げられないようにするため、立ち小キックで抵抗する。ファットチェーンソーが終わる直前、ふりかぶって最後の一撃を出す瞬間に攻撃が入るので、ここでしゃがみ大斬りを入れる。あとは起き上りに密着して、アースクエイクが技を空振りしたあとしゃがみ大斬りを入れればOKだ。

VS 柳生十兵衛

モードチェンジまでが大変

普段は小足払いでとばせて、ハイキックで撃墜しよう。位置的にめくられそうだな、と思ったら、十兵衛の下をくぐるようにして、着地にしゃがみ大斬りを置いておく。

体力が少なくなってから転ばすことができたら、「起き上り密着法」が効くのでしゃがみ大斬りをお見舞いしてやろう。

VS シャルロット

100%いただきっ!!

スタートしたら、まずは投げる。後半面や2R目なら1回で、前半面や1R目なら2回～3回投げよう。あとは起き上りに密着してしゃがみガードしていれば、シャルロットは大技を出して硬直しているので、すぐにしゃがみ大斬りを入れて転ばす。あとはこれの繰り返しでめでたく100%だ。おめでとう。



起き上りに密着してしゃがみガードしていると、このようにシャルロットは大技後で硬直してしまう。ここへしゃがみ大斬りだ。

VS 演武

ボーナスステージ

キャンセル技でシャドーコピーし、レプリカアタックしまくるとおもしろいぞ。

VS 天草四郎時貞

投げるのがベスト



「ガウガウッ!!」「あう～あぁ…」気持ち良さそうな天草のあえぎ声。

1R目は数回投げて、あとは小足払いで遠ざけるのがいい。またおもしろいことに、1R目の天草には忍犬攻撃が決まることがある。広く距離をあけて、マシンガンドッグ、ダイビングドッグなどをしつこく出し続けていると、そのうち噛み付きに成功する。噛まれているときの天草の声と姿がおもしろいのでやるしかないってカンジだ。

2R目は、投げに専念するのがいい。「ヒョー」モードに入ったら、昇り大斬りで逃げ回るか、天草が止った瞬間に逃げ大斬りで離れよう。なお、「どこを見ておる」の「る」が聞こえた瞬間に近距離立ち大斬りを出すと、ナイスなタイミングでもう1回斬れる。難しいがチャレンジだ。一生「どこを見ておる」って言わせておこう。

ガルフォードは、CPU戦を楽しむことのできる貴重なキャラだ。エンディングもタムタムと合わせて見るとおもしろいので、頑張ってクリアを目指そう!

練習すれば夢ではないぞ 1コインクリア

ナコルル

全ての技をきちんと使えば1コインクリアは十分可能なキャラだ

KAL

ナコルルは、全キャラ中でも、比較的クリアの難しい部類に入るキャラだと思う。しかし、ママハハを使ったすかし投げやアンヌムツベという便利で強力な必殺技もあるので、それらの使い方をマスターすれば、十分に1コインでエンディングを見れる。今からでも遅くはないので、この攻略をしっかり読んでチャレンジしてほしい。

基本① アンヌムツベの使い方

アンヌムツベは強力な必殺技だ。これを使わない手はない。ただ、やみくもに出したのではCPUキャラに決まることはまずないので、アンヌムツベが入るように相手に技のスキを作らせなければならない。

そこで、小技で相手の足払いを空振りさせたり、「起き上り密着法」を使うことになるのだが、細かなことは各相手キャラによって異なるので、それぞれの項目を見てほしい。

基本② ママハハを使う

対戦同様、ママハハはCPU相手の闘いでも活躍する。その使い方は、主にママハハにつかまって相手の頭上まで移動して自由落下し、着地後一瞬だけ前に歩いて投げてしまう「ママハハ投げ」に代表されるが、一部のキャラにはアムベヤトロが絶大な効果を発揮したりもする。

とにかくこのママハハ、こいつをうまく使うことで闘いが楽になることは確かなのだ。

基本③ 跳ばせて落とす

他の多くのキャラがとる戦法同様、やはりナコルルでも跳ばせて落とす戦法は重要だ。

主に小足払い連打で相手をジャンプさせ、少し離れた位置で垂直ジャンプ大斬りを決め、着地と同時にまた小足払いを連打し……というやり方になるが、相手によっては、対空技を地上での立ち大斬り（引きつけて出る方の、天地連撃）でやった方が良かったり、素早くくぐり投げを繰り返した方が良かったりする。このような具体的な方法については、各キャラごとに説明してあるのでそちらを見てほしい。

各キャラ別対策

VS覇王丸 弧月斬を誘ってみましょうか…

基本的にはガードに専念して、タイムが少なくなってモードチェンジし、CPU覇王丸が旋風裂斬を出すのを待つのだ。旋風裂斬を出してきたらすぐに跳び込み、ジャンプ大斬りを入れるのがいい。この間、モードチェンジするまでさんざん覇王丸の攻撃をガードしなければならないし、ときには投げられてしまうこともあるが、ここはガマンして旋風裂斬を待とう。

一応、ママハハにつかまって上昇すると、CPU覇王丸は旋風裂斬を出すかダッシュしてきて下で弧月斬を出すかのいずれかを行う。たまに何もしてこないが、大抵前述のどちらかの行動をとるので、旋風裂斬を出してきたらカムイムツベで突っ込み、走ってきたらヤトロポックで後ろへ飛んで着地し、弧月斬の落下をアンヌムツベでとらえよう。

それでも、確実にいくならガード法の方がいい。



ママハハにつかまると、何かしらリアクションを見せる覇王丸。旋風裂斬がきたらチャンス！

VSナコルル 超待ちに入るのだ

とにかくガードに徹する。モードチェンジするまでに投げられてしまったりすると後々つらいが、ラウンドスタート後に意味もなくジャンプしたりするので、それを狙って確実に垂直ジャンプ大斬りでダメージをあたえる。こちらがリードすればすぐにアンヌムツベモードになるので、ガードしたら大足払いで少しづつダメージをあたえていこう。



無邪気に跳び回るCPUナコルルを逃さず斬る。これが密かに重要なのだ。

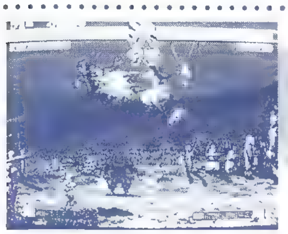
VSタムタム 跳ばせて落としましょう

特別にいい方法がないので、小足払いを連打してジャンプさせ、下にもぐりこんで天地連撃で撃墜する、手堅い方法でいこう。ガイコツを投げてきたあとのダッシュは投げ返せること、パグナ・パグナには小か中のアンヌムツベでいくことを覚えておこう。



小足払いで跳ばせて、この引きつけ立ち大斬りで確実におとす。

VS服部半蔵 こやつも跳ばせて落とす



これくらい離れていてもいい。実は強力な垂直ジャンプ大斬り。

スタート直後から小足払いを連打して、跳んできたら最初は逃げ大斬りで、2回目からは垂直ジャンプ大斬りで迎撃する。間合いは広くとっておこう。

VSガルフォード 飛び道具にアンヌムツベだ

1R目はママハハ投げが決まる。2～3回投げたらモードチェンジして、プラズマブレードか忍犬攻撃をしてくるようになる。こうなったらさらに楽で、中間距離でアンヌムツベの準備をして待ち、「プラ…」か「GO!」と声が聞こえた瞬間に出せばいい。

後半面にでてきた場合や2R目以降は、ジャンプ小キックでガルフォードの背中側に着地するようにしてそのまま投げてしまう「すかし投げ」で体力を削っていこう。

VS王虎 ママハハパワー爆発

ママハハ投げがおもしろいように決まる。ここでひとつママハハ投げのコツを言っておこう。自由落下の最中からレバーを相手方向に入れっぱなしにするのではなく、着地してから相手方向に少しだけ歩いて投げるのだ。こうしないと反撃を受けるぞ。

ちなみに、体力が少なくなれば、起き上り時に密着してしゃがみガードしているだけで大技を空振りしてくれるので

で、そこにアンヌムツベか大足払いを入れて転ばすことができる。後半はこっちの方が楽だ。



ママハハに捕まった状態から自由落下。このときレバーはニュートラル。



着地したらほんの少しだけ相手方向に歩く。ただしほんとに一瞬だけだぞ。

VS 橘右京

連続空中斬りで華麗に

前半は小キックすかし投げで体力を減らそう。モードが変わってこちらのジャンプ小キックにつばめ返しを合わせるようになったら、次からはジャンプの上昇中に早目に大斬りを出しておき、ジャンプの頂点あたりでつばめ返しを斬り落としてやろう。着地したら、また同じことを繰り返し、連続でつばめ返しを斬って格好よく勝とう。

もし転ばされてしまったりしたら、なるべくしゃがみガードをして、スキを見て三角跳びかジャンプ小キックで脱出しよう。



ジャンプの上昇中に早目に大斬りを出す。頂点あたりでつばめ返しを斬るのだ。

VS 千両狂死郎

頑張れママハハ!

最初っから最後まで、アムベヤトロで攻めるのがいい。もちろん距離に応じて小・中・大を使い分ける必要があるが、1回燃やしたら、離れて狂死郎の起き上りに大のアムベヤトロを重ねるようにするとベスト。

モードが変わって飛び道具を出してきたら、アンヌムツベで本体を斬り裂いてやろう。

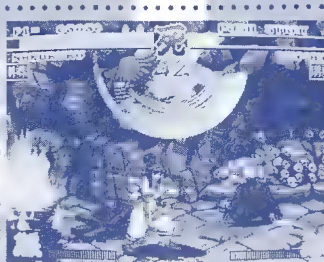


VS 不知火幻庵

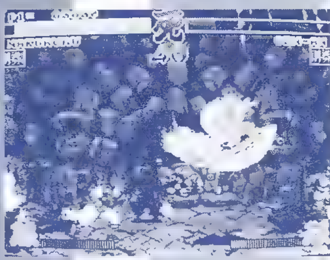
跳ばせて落と~す、だ

対半蔵と全く同じ戦法でいい。やはり距離は広めにとろう。

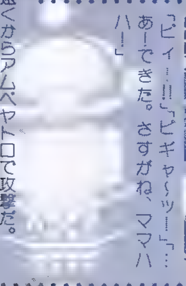
肉転突きは、画面から見えなくなった場所の下までいって垂直ジャンプ大斬りを出すか、画面から消えて見えなくなった瞬間に大のアムベヤトロを出すときれいに返せる。



「ケケケケ……」「あ、見えなくなっちゃった、どうしよう…とりあえずママハハ、見てきて。」



「ピィー!!」「ピギャ~ッ!」「…あ~できた。さすがね、ママハハ!」



遠くからアムベヤトロで攻撃だ。ゆけい~!ママハハ!

VS アースクエイク

恐くなんかないよっ!

そう、全く恐くない相手だ。スタート直後は近いので、跳んできたら天地連撃で落とす。跳んでこなければ、ママハハにつかまってカムイムツベでおもむろに突っ込もう。するとアースクエイクは技を空振りするので、すぐに大足払いか立ち大斬りキャンセルアンヌムツベ、またはアンヌムツベだけを素直に出そう。

1回転ばしてしまえば勝ちは確定。起き上り時に密着しているだけで、アースクエイクは技を空振りしてくれる。そこを再び大足払いかアンヌムツベで転ばすのだ。

始めのカムイムツベ法がうまくいかない場合は、遠くからアムベヤトロの大をだすか、アースクエイクが跳んでくるのを待ち、天地連撃で落としてチャンスを待とう。



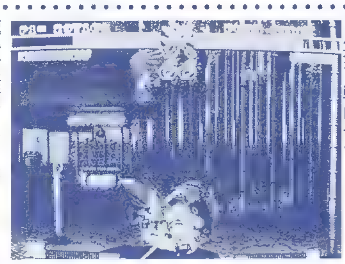
これこのとうり。起き上り時に密着しているだけで、アースクエイクは大きなスキをつくってくれる。

VS 柳生十兵衛

嫌なオジサンだこと…

つらい相手だ。とりあえず小足払いを連打してジャンプさせ、そのとき自分が真下にいれば天地連撃で撃墜し、少しでもめくられそうになったら、十兵衛が着地すると同時に投げを決めよう。

体力が減ってモードが変更したら、起き上がり密着法が使える。投げたあと狙い、大足払いで転ばそう。



速い十兵衛。立ち大斬りが間に合いそうにないときは、十兵衛が着地すると同時に投げてしまえ!

VS シャルロット

かつてのライバルも今や…

前半はずう~っと、シャルロットの体力ゲージが赤くなるまでママハハ投げが決まる。あとは起き上り密着法で技をしゃがみガードし、すぐに大足払いで転ばせるだけ。楽。

VS 演武

ボーナスステージ

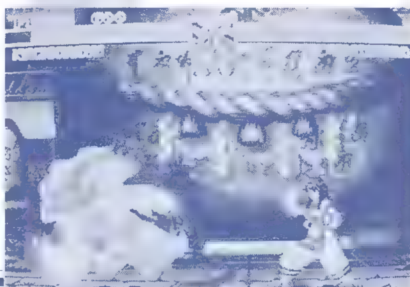
全て中斬りでパーフェクトだ。

VS 天草四郎

再び出番だ、ママハハ!

といっても、ママハハが活躍するのは1R目だけ。どうも天草は動物が苦手らしく、ガルフォードのパピィ同様、遠くからアムベヤトロを出しているだけで、たまに燃えてくれるのだ。

近づかれた場合は例の歩き投げを狙い、2R目も全て歩き投げだけで確実に勝利しよう。ヒョーモードになったら、逃げ、垂直ジャンプの大斬りを狙うのだ。



天草は何か動物の霊にでも憑かれているのかおびえているのか…。犬や鳥にはなぜか大した反応を見せずに喰らってくれるのだ。

以上でCPU戦ナコルルの解説も終わり。意外とママハハが使えることに気づいてくれたかな?文中では特表記しなかったけど、アンヌムツベは全て小か中だ。大のアンヌムツベを使うのはうつせみの術をガードした後だけ(対戦でも)。

それでは自然を守りきってくれっ~ファイト!!

神よ…力を与えたまえ…

シャルロット

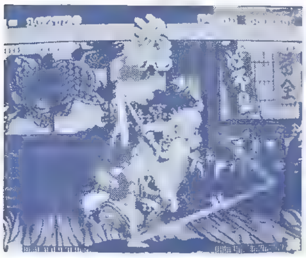
2つのパターンを使いこなせば、クリアはできる。30分以内にクリアせよ！

全日本シャルロッ党党首MOMO
（会員一名）

シャルロットの対CPU戦には2通りの攻略法がある。全キャラに通用する「強引方法」と、スカシ投げを利用した「キック投げ法」だ。
この2つの戦法をキャラごとに使い分ければクリアは目前だぞ。

基本戦法・其ノ壱 強引戦法

この戦法は簡単。ただ、ジャンプ大斬りで攻めるだけの戦法だ。
本当に強引な戦法。でも勝てちゃうのよね。



これだけでほとんどの敵に勝つことができる。ただし、一部のキャラと後半に出てくる相手には通用しにくくなるぞ。

基本戦法・其ノ弐 小キック投げ戦法

これは、他のキャラクターと比べてみると、少し特殊な戦法だ。
まず、相手と一定の距離を保ち、そこから立ち小キックを出す。シャルロットの立ちキックは特殊で、軽く前にジャンプするため、これで相手の前に落ちる。この立ちキックは当てはダメだ。
着地した後、CPUはガードしたままなので、そこを投げる。
後はこれの繰り返しなのだが、一度投げた後は簡単に間合いを計る方法がある。
それは、投げた後、相手方向斜め上にレバーを入れておく。そしてジャンプして、着地した場所が、その間合いだ。着地して一瞬待った後に小キックを出せば、タイミングもバッチリだ。
この戦法は一部のキャラにしか通用しないが、シャルロットにとって嫌なキャラばかりに効くので、ぜひ覚えてほしい。



この間合いから…

このキックで近づく。この時から中キックを連打しておこう（投げは中キックがよい）。



投げたらレバーを斜め上に入れろ。この時からレバーは＼に入っている。

基本の基本・其ノ参 対空技色々

それでは、基本中の基本、対空技を説明しよう。
一番いい対空技というのは、立ち大キックである。立ちキックすべて対空技になるのだが、大キックで落とすと相手は転んでくれるので、出すなら大キックがいいだろう。
この対空なら、ほとんどの敵のジャンプ攻撃を返してくれるので、しゃがみ大斬りやパワーグラデーションなどよりは、役に立つ。
なかには、この対空でも負けてしまうほど強いジャンプ攻撃を持っているキャラもいる。そういう相手には、上りジャンプ大斬りが対空技になる。ただし、これを対空技として使うには、それなりの反射神経がいるかもしれない。



このスキップキックが強力。

と、ここまでが基本だが、ほかにも覚えてほしいこともある。対シャルロットの前進してきた所を投げるとか、CPUの起き上りに、しゃがみガードしているとか、全キャラ共通の攻略法も覚えてほしい。
それでは、各キャラ別攻略法にいってみよう。

VS 覇王丸 実は嫌な奴

最初からだが、前に書いた戦法が通じにくい。
小キック投げ戦法は、まず通用しないと思っていいだろう。強引戦法なら、多少は通用するかもしれない。が、危険も伴う。
こいつには待つのがいいだろう。遠間から、小斬りで少しずつダメージを与えることもできるが、大斬りでバッサリやられることもあるので注意。
とにかく、旋風裂斬を待ち、出したらジャンプ大斬りで跳び込んでいく。これが一番安心だ。

VS 橘 右京 黄金パターンを使え！

こいつは楽。なんといっても、小キック投げパターンが通用するからだ。
それでは、最初の小キックを出すまでを簡単に説明しよう。
まず右京は、たいてい前進してくるので、いっしょに後ろに下がる。そこで距離が縮まったら小キックを出そう。
時々、返されて反撃をくらうことがあるので、気は抜かないほうがいい。
ちなみに、ささめ雪の終わりぎわと、つばめ返しの着地には中斬りが入るものと覚えておこう。

VS 服部半蔵

楽しんで勝とう

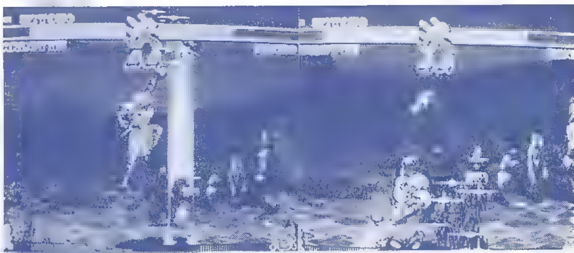
こいつには、楽しいパターンがある。

まず端に追い込みたいので、中斬りでツンツン押していく。跳び込んできたり、うつせみ天舞（地斬や剣なしはダメ）できたら、立ち大キックで落とす。

端まで追い込んで倒したら、起き上がったところに、小パワーグラデーションを重ねよう。

すると半蔵はうつせみ天舞で上から落ちてくるが、パワーグラデーションの残像に当たってくれる。後は繰り返すのみ。

一応、強引戦法で勝てる。



起き上るところに出すと（ガードはさせない）…。

上から落ちてくる。なんとも間抜けでござる。

VS ガルフォード

遊ばせてくれないぞ！

半蔵とは違い、遊ばせてくれないので、基本でいこう。小キック投げは無理なので、強引戦法でいく。これでなんとか勝てる。

他に、中斬りで突いて、跳び込んできたところを落とす戦法もできる。

VS ナコルル

手堅くいけ！

小キック投げ、強引戦法も通用しないので、手堅くいこう。アンヌムツベやカムイムツベをガードして、しゃがみ大斬りを入れるのが一番安心できるぞ。

VS シャルロット

起き上がりガードを使うしかない…

こいつにもパターンが通用しないので手堅くいく。

まず、例の前進してきたところを投げる。そして、これまた例のCPUの起き上がりに近づいて、しゃがみガードをしている。そこで、相手の大斬りをガードしたら大足払いを入れて転ばせよう。後は同じことの繰り返し。

VS 柳生十兵衛

対空にはジャンプ大斬り！

十兵衛には、強引戦法が通用する。しかし、一歩間違えると、負ける恐れがあるぞ。

そこで、楽な戦法として、中斬りで十兵衛のジャンプを誘う。跳び込んできたら、上りジャンプ大斬り（垂直でも可）で返そう。

十兵衛には、この上り大斬りが対空技。



今まで使ってきた立ち大キックでは返せない事ことが多いので、ジャンプ大斬りのほうが安心だ。

VS タムタム

骸骨を切って遊べ！

基本的には強引戦法が使える。ただし、跳び込む間合い、タイミングを間違うと、逃げ大斬りで落とされることもある。

他に、タムタムの体力が少なくなると、あるパターンにはまりやすくなる。

まず、少し離れて立ち小斬りを出している。するとタムタムは、バックダッシュしてから骸骨を投げるので、それを立ち小斬りで軌る。その後に必ずパクナ・ディオスがくるのでパワーグラデーションで返す。後は同じだ。

骸骨を「キン！」と切ってやれ。



VS 千両狂死郎

タイムボーナスを狙え！

強引戦法だけで勝てる。最初から最後まで、ジャンプ大斬りだけで勝てるぞ。楽勝な相手だ。

VS 王虎

パターンにはまれば怖くない

普通に闘うと嫌な相手だが、小キック投げパターンが通用するので怖くない相手だ。ただし、一発があるので気をつけよう。

VS 不知火幻庵

ハメねば恐いぞ！

こいつも嫌な相手だが、こいつにも小キック投げパターンが通用する。

時々、返されることがあるが、気にせず何度も繰り返そう。

VS アースクエイク

小キック投げは絶対ムリ

強引戦法でも勝てるのだが、ここは安全なやり方を覚えよう。

まず、中斬りでアースクエイクのジャンプを誘う。跳んできたら立ち大キックで落とし、相手を転ばす。

後は、対シャルロット戦のように、近くでしゃがみガードしていれば大斬を空振りするので、そこにパワーグラデーションなり、足払いなりを入れよう。

ボーナスステージ

小斬りでは斬れないので、中斬りを使う。2回目以降では、中心の一本を上り大斬りで斬ると、上のも斬れることもある。

VS 天草四郎時貞

動きを見切れば恐くないぞ！

天草には強引戦法は通用しない。しかし、小キック投げパターンは通用するのだ。一本目、二本目共に通用するので、体力三分の一以下は保証できるぞ。

ある程度、天草の体力が減るとパターンが変わる。こうなると、小キック投げは通用しなくなる。

天草はワープ移動と飛び道具を使いまくるので、その間は逃げ回るか、ガードしていよう。ジャンプで逃げるときは、大斬りを出しながら逃げると、時々当たってくれるぞ。

他に、天草の流星アタックは、着地する瞬間に垂直ジャンプでかわし、そのまま大斬りで斬ることもできる。

この流星アタックをジャンプでかわしつつ、大斬り。きまるとカッコイイぞ。



すべてはトライファーントにあり

全部を通して恐いのは、十兵衛と天草くらいだ。しかもこの二人は、なれるまでが怖いだけなので、なれてしまえば、たいしたことないぞ。

ジャンプ大斬りで跳び込みました！

柳生十兵衛

ジャンプ大斬りと大斬り水月刀の連続技で一気に体力を奪い取るのだ。

石井ぜんじ

「とにかく跳びこめ」

柳生十兵衛は跳び込みが強い。遠ければジャンプ大斬りが強力だし、少し近ければジャンプ小・中蹴りが返されにくい技だ。対戦同様、CPU戦もどんどん跳び込んでいくのが基本的によい戦法だと思われる。

もちろん無謀に跳び込むのではなく、跳ばせて落としたり、すかし投げもうまく使っていこう。しかしそれでも他のキャラより攻撃的に気持よく勝っていけるキャラだろう。

極意其ノ一 隙をついてジャンプ大斬り

十兵衛はジャンプが速いため、少しでも隙があればジャンプ大斬りが決められる。しかもリーチがあるので、うつせみ天舞をガードして後など確実にジャンプ大斬りが届く。ジャンプ大斬りを地上の相手に当てたら、すぐしゃがみ中斬りで二段を入れよう。

近い間合で跳び込む場合はジャンプ中蹴りがよい。中跳りから中足払いの2段攻撃でCPUをころばせていこう。ジャンプ大斬りは近いところでは当たらない。



ジャンプ大斬りは強い！リーチも長い！



そして着地でしゃがみ中斬り。

極意其ノ二 跳ばせてジャンプ大斬りで落とす

ジャンプ大斬りはとても強いので、小足払いなどで跳ばせた場合も対空兵器として使える。ジャンプ大斬りの先を当てれば、まず負けることはない。

極意其ノ三 大斬りキャンセル水月刀の3段

接近して相手に隙ができた場合、立ち大斬りから大水月刀の3段攻撃をぶちこんでいこう。一気に体力を減らせる。これが狙えるのは、弧月斬やスプラッシュファーントの隙などだ。また、起き上がりに密着して下ガードしておき、CPUが大斬りなどを空振りした隙に決められる。



立ち大斬りをまず決める。



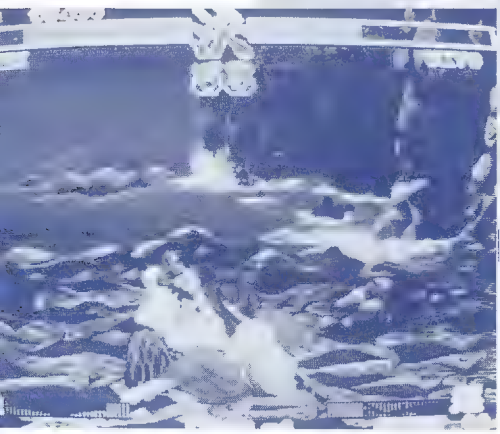
大斬りのあとに大の水月刀。これが強力な連続技だ。

VS 覇王丸 旋風裂斬を狙う

スタート直後はすかし投げで体力を減らしていく。少し減らしたら旋風裂斬を出してくるのを待ち、ジャンプ大斬りで跳び込もう。弧月斬を空振りしたら、着地の隙に大斬り水月刀2段をたたきこむ。

VS 橘 右京 起き上がりガード法だ

すかし投げや中足払いでまずころばせる。そうしたら起き上がりに密着して下ガードしておこう。CPUが起き上がりに立ち大斬りを出したらガード後中足払いでころばす。大スライディングできたら、ガード後に大斬り水月刀が決められるぞ！



起き上がりに密着していると、たまに大スライディングが来る。一気に連続技だ。

VS 服部半蔵 跳ばせてジャンプ大斬り

小足払いでジャンプを誘い、ジャンプ大斬りで落としていく。できるだけ離れていた方がやりやすい。離れるためには、ジャンプ中蹴りから中足払いでころばすかガードさせ、すぐ後ダッシュするとよいだろう。

体力が少なくなってきたら爆炎流を出してくるので、ジャンプ大斬りで跳び込もう。

VS ガルフォード ゆけ！二ツ角羅刀

ガルフォードが体力の多いうちはすかし投げで減らし、忍犬攻撃をしてきたらジャンプ大斬りをするのが普通のパターン。しかし、大の二ツ角羅刀を連打するだけでも気持よく勝てる。羅刀がガードされ、落ちるときにガルフォードがボ〜っとしていたら着地で投げてしまおう。そうしたら再び起き上がりに羅刀を重ねていく。



二ツ角羅刀に反応してレプリカで消えたガルフォードに、空中で当たるのがカッコいい。

VS ナコルル 基本通りじっくりいこう

最初のうちは、小足払いで跳ばせてジャンプ大斬りで落としていこう。アンヌムツベを出してきたら、ガードして中足払いかしゃがみ中突きを入れる。小足払いを入れて、跳ねた所を着地投げを狙って



あまり無理することもないが、間合を合わせれば立ち中突きが決まる。

みるのもよいだろう。時おり投げ返されるが確率的には悪くない。

VS シャルロット

立ち中突きが意外に決まる

スタート直後、シャルロットが剣を突いてこなかったら歩いて近づいて投げよう。2〜3回投げたら起き上がりにガードして、立ち大斬りを誘う。立ち大斬りをガードしたら、その隙に中足払いや立ち大斬りを決めよう。

シャルロットが剣を突き始めたら、間合を合わせれば立ち中突きがよく決まる。ジャンプしてきたら、ジャンプ小蹴りで追い払おう。

VS 柳生十兵衛

とにかく跳び込め！

ジャンプ中蹴りで跳び込んでガードさせ、しゃがみ中突きを出すとよくくらってくれる。また、しゃがみ中突きのかわりに中足払いを出してころばせるのもよい。

いったんころばせたら、密着して下ガードする。CPUが立ち大蹴りを空振りしたら、大斬り水月刀をたたきこもう。

VS タムタム

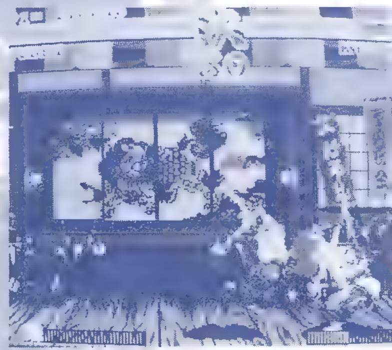
基本の跳び込みでOK

立ち小キックでジャンプや骸骨を誘い、ジャンプ大斬りで攻めよう。近づいた場合は、ジャンプ中蹴りから中足払いを出すとよく当たってくれる。基本通りに跳び込んでいるだけで、かなり楽に勝てる相手だ。

VS 千両狂死郎

意外に嫌な相手

完璧にはまるパターンがないので意外に嫌な相手。離れて、遠くからジャンプ大斬りを繰り返していくのが確実な戦法だ。近くの場合は基本通り中蹴りで跳び込む。ひたすら跳び込んで相手のミスを待とう。



とにかく跳び込んでいこう。技を出そうとしてくらってくれる。

VS 王虎

ジャンプ大斬りを決めろ！

しゃがみ中斬りをガードさせると、たいてい王虎は大足払いを出してくる。そこに跳び込んでジャンプ大斬りを当てていく。立ち大斬りをガードしたらジャンプ大斬りを、気功爆転法のあと剣を拾いに来たら立ち大斬りを確実に決めていこう。

肉転突きで落ちてくるところにジャンプ大斬りだ。



VS 不知火幻庵

隙をついてジャンプ大斬り

幻庵の体力の多いうちは、立ち小蹴りで跳ばせてジャンプ大斬りで落としていく。また、ジャンプ小蹴りで跳び込んですかし投げをしたり、ジャンプ中蹴りから中足払いを当てて体力を減らしていってもよい。

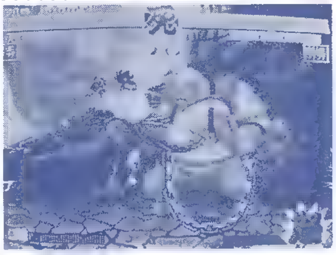
体力が少なくなると、幻庵は毒吹雪のあと、大肉転突きを出してくる。大肉転突きはいったんガードし、落ちてくるところにジャンプ大斬りを当てよう。毒吹雪のときに跳び込んでもよい。

VS アースクエイク

起き上がりに攻めろ！

ジャンプ中蹴りから中足払いをひたすら繰り返す。アースクエイクがころんだら、起き上がりに密着して待とう。アースクエイクが技が空振りしたら、立ち大斬りから水月刀の連続技を決める。このパターンが確実だ。

その他に、遠間からジャンプ大斬りを繰り返してもかなりくらってくれる。



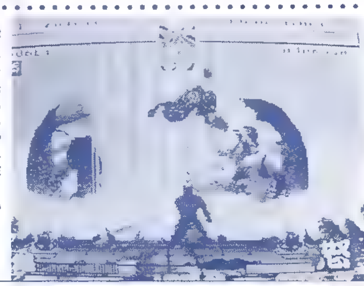
正面からジャンプ中蹴りで跳び込んで、中足払いでころばす。

VS 演武

ボーナスステージ

画面の一番上のわらがとにかく斬りにくい。近いと刀に判定がないため、できるだけ遠くから斬らなければならない。上のわらさえ斬ってしまえばパーフェクトが取りやすいぞ。

跳ばせてジャンプ大斬りで落としていく。



うまく逃げジャンプ大斬りを決めて、完全に息の根を止めろ！



VS 天草四郎時貞

逃げジャンプ大斬りを決めろ！

1本目はすかし投げを使い、とりあえずリードする。その後は逃げ切った方が楽だ。

2本目は小足払いで跳ばせて、ジャンプ大斬りで落とすか、歩いて近づいてきたところを投げよう。

アハウ・ガブルで焼きつくせ!

タムタム

アハウ・ガブルを吐くタイミングさえ覚えてしまえば楽々1コインクリアだ。

KAL

タムタムがCPU戦で使用する主な技は、アハウ・ガブル、逃げ、垂直ジャンプ大斬り、立ち大キックの3つだ。なかでもアハウ・ガブルの使用頻度はかなり高く、この技をラウンドスタート直後から連発しているだけでほとんどの敵に勝ててしまう。

しかし、それでは一部の敵に勝てないとか、確実性に欠ける、という問題がでてくる。そこで、各キャラごとに対応策を解説してみた。次に説明する基本戦法とともに、じっくり読んでほしい。

基本戦法其ノ壱 アハウ・ガブル法

これは、ラウンドスタート直後からアハウ・ガブルを小で連発し、相手が燃えて倒れたらダッシュで接近、その起き上がりに再びアハウ・ガブルの小を重ねておく方法のことだ。

コツは、一度相手が燃えたら、すぐにダッシュで接近すること。アハウ・ガブルを吐くタイミングなどは相手によって微妙に変わってくるが、心もち早めに出しておくのがいいだろう。

基本戦法其ノ弐 密着立ち大キック法

これは主に、小足払いで相手をジャンプさせ、逃げか垂直のジャンプ大斬りで迎撃し、再び小足払いを出し……というわゆる「とばせて落とす法」だ。ただし、きちんとこのパターンにはまってくれるキャラは服部半蔵と天草四郎だけで、他のキャラには少し特殊な方法で逃げ大斬りを当てる。

まずタムタムに対しては、接近してくるまで待ち、こちらのジャンプ大斬りが届く範囲にきたら一瞬だけレバーを前、つまりCPUタムタム側に入れ、すぐに逃げ大斬りを入れる。ただ逃げ大斬りを出しただけではガードされることが多いが、一瞬だけレバーを前に入れてから逃げ大斬りを出すと不思議と喰らってくれる。この作業はほんとに一瞬でやらなければならないが、効果は絶大だ。

次は王虎に対してだ。王虎に対しては、相手の足払いの届かないぐらいの距離で1回立ち小キックを出し、その後すぐに逃げ大斬りを決める。CPU王虎はこちらの立ち小キックに反応して、すぐに大足払いか立ち大斬りを出そうとしてくるのだが、そこにこちらの逃げ大斬りがヒットする、という仕組みだ。たまに何もしてこないで逃げ大斬りをガードされることがあるが、特別に反撃を受けるようなこともないので安心していい。

最後に覇王丸に対してだが、一応対タムタムでやったのと同じ戦法がとれる。ただしあまり反応しないので確実とはいえない。



大足払いか、立ち大斬りを出す。ここに逃げ大斬りを入れる。



この立ち小キックに反応して……。

基本戦法其ノ参 逃げ、垂直ジャンプ大斬り

これは、"起き上がり直後はどちらも投げを決められない"という例の特徴を生かした戦法で、シャルロット、十兵衛、アースクェイクに対して有効だ。

一度転ばすまでのプロセスは各キャラごとに違う戦法を必要とするが、とにかく一回でも転ばしてしまえば、その起き上がり時に密着してしゃがみガードさえしていればいい。するとCPUキャラは投げを行おうとしてスキの大きい技を出し、こちらはそれをガードしたあとに立ちキック、もしくは大足払いを出せばいいのだ。もう一度転ばしたあとは再び密着して待ち……の繰り返しでOKだ。

一つ注意してほしいのは、この方法をやる場合、相手のモードに気をつけてほしい、ということ。たとえば相手の体力が少なくなれば、確実にこの戦法が効くようになるが、まだ少ししか体力が減ってないような場合にはスキの大きい技を出してくれなかったりする。逆に、体力がちょっとしか減ってないような状態でも、後半面に出てきた相手には通用したりする。感覚としては、体力ゲージの2割ほども減らせば大丈夫だ。



…からは起き上がりに密着してしゃがみガードして待ち、立ち大キックを狙う。



スタート直後のボーっとしているときにつかみ、起き上がりにアハウ・ガブルだ。

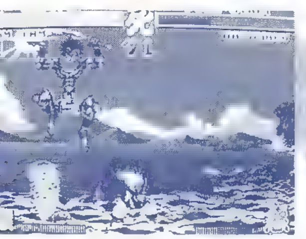
各キャラ別対策

VS 覇王丸 旋風裂斬を待て

かなり嫌な相手だ。

基本戦法②を狙っていくのだが、できるだけガードに専念し、残りタイムか残り体力が少なくなってモードチェンジし、旋風裂斬を出すようになるまで耐えるのがいいだろう。一度旋風裂斬を出し始めたら連続でくるので、ある程度先読みして待ち、「せん…」と声が聞こえた瞬間に跳びこみ、大斬りを入れよう。

追いつめられて、覇王丸が怒ったように攻撃してきてもじっとガードだ。1回や2回の投げは覚悟しよう。



残りタイムが少なくなると旋風烈斬を出すようになる。

VS ナコルル じっと耐えるのだ

このキャラに対しては、ほぼ全キャラ共通の対策である「待ち」を行う。ただしスタート後のモード変更前は、遠くで無意味に跳ねたりすることが多いので、多少距離をおいて待ち、ナコルルが跳ねたらそれを逃さずジャンプ大斬りで迎撃する。1回か2回も斬ってやれば、モードチェンジして接近・アンヌムツベ連発にくる。こうなったら画面の一番端でガードに専念し、アンヌムツベかレラムツベがくるまで待ち、ガードしたあと大足払いで転ばせよう。

あとはとにかくガード→大足払いだ。



アンヌムツベをガードしたら、大足払い。

VS タムタム 基本戦法②で楽勝

基本戦法②の「一瞬だけレバー前入れすぐ逃げ大斬り



広く距離をとり、小足払い→ジャンプ大斬りの黄金パターンでいく

法」をやれば楽勝。

もし遠く離れた状態で余裕があれば、ムーラ・ガブル（ガイコツ）を小か中で投げてみよう。もしもCPUタムタムがガードしたら、すぐに前方ジャンプ。なぜかというと、CPUタムタムはプレイヤー側の飛び道具をガードしたあとはジャンプしてくる、という性質をもっているからだ。そこで、ガイコツをガードさせたあとは前方ジャンプして、あとからジャンプしてくるCPUタムタムを大斬りで一閃できるってわけだ。

VS 服部半蔵
距離をあけろ

基本戦法②の「とばせて落とす法」に専念する。

スタート直後に小足払いを出し、すぐに逃げ大斬り。次からは多少広めに距離をおき、小足払い→垂直ジャンプ大斬りでいく。ただし少しずつ接近してくるので、着地したら小足払いを出す前に少しだけ後ろに下がろう。



飛び道具をガードしたあとは、空中で早めに大斬りを出して撃墜する。

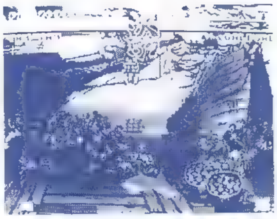
一応基本戦法①もできるが、無理はしないほうがいい。

VS ガルフォード
落ちついていこう

前半は、遠くからムーラ・ガブルを出すとジャンプしてくるので、逃げか垂直ジャンプの大斬りで体力を減らす。

体力が少なくなってモードが変わったら、プラズマブレードか犬攻撃を待ち、覇王丸の旋風烈斬のときと同じようにすぐ跳びこんで大斬り。

ガルフォードが後半面に出てきたり、2ラウンド目以降であったり、モードチェンジ後などの場合はムーラ・ガブルは出さないこと。リア・レプリカアタックをかけてくるからだ。そのような場合は、近くでアハウ・ガブルを出すか、残タイムが少なくなってモードチェンジするまで待とう。



「GO！」と聞こえた瞬間に跳びこんで大斬りだ。

VS 王虎
基本戦法②で完勝だ！

完全に基本戦法②のカモ。体力が少なくなってからなら基本戦法③の「密着ガード→立ち大キック法」もできる。基本どおりにやれば楽勝だ。

VS 橘 右京
少し特殊だ

多少、特殊な戦法を必要とする。

まず、始まったらアハウ・ガブルの小を出す。右京はアハウ・ガブルをガードしたあとにジャンプしてくるので、ガードさせたらすぐに逃げ大斬り。そして着地にアハウ・ガブルの小をまた吐く。これは右京の突進を防ぐもので、このあとには右京はジャンプしてこない。そこで、続けてアハウ・ガブルを吐き、これを右京がガードしたら、今度は垂直か逃げの大斬りを出す。この、アハウ・ガブル・ジャンプ大斬り→着地アハウ・ガブル→振り出しに戻る……を繰り返せば、右京をパターンにはめることができる。わからなくなったら、とりあえずアハウ・ガブルをガードさせ、すぐに逃げ大斬り。その時右京がとんでこなかったら、必ず次のアハウ・ガブルをガードしたあとにとんでくるので、そこを逃げ大斬りだ。



すると右京はジャンプしてくるので、そこをバックジャンプで斬れ！



とりあえずアハウ・ガブル小をガードさせる……。

VS 千両狂死郎
基本戦法①で楽勝だが…

アハウ・ガブルを連発して、燃えたら近づいて起き上がりにアハウ・ガブルを重ねるだけでいいのだが、このキャラは連続技の練習にちょうどいいので、ジャンプ大蹴り→立ち大斬りの→アハウ・ガブル小を狙ってみよう。

また、離れてアハウ・ガブル小を吐くと飛び道具を出してくるので、吐き終えたらすぐに跳びこんで大斬り、でも勝てる。

VS 不知火幻庵
基本戦法①に神経集中

最初から最後まで基本戦法①に集中しよう。体力が少なくなってモードチェンジしたあとは、アハウ・ガブルは早めに重ねておくこと。でないと肉転突きで抜けられてしまうからだ。



体力が少なくなってからは、早めに、これくらいの位置にアハウ・ガブルを重ねる。

VS アースクエイク
基本戦法①・③どちらでもOK

ファットチェーンソーがくるまでは、じっと待って跳んできたらしゃがみ大斬りの突き上げで迎撃。ファット～がきたらガードしたあと立ち大キックで転ばして、あとは起き上がりに密着しているだけでいい。そしてまた立ち大キックで転ばせて…の繰り返し。

VS 柳生十兵衛
気を抜くな！

前半はとにかく基本戦法①に専念する。体力が少なくなれば基本戦法③が効くようになるので、そちらをやってもいい。一度もつれたら再度①へ。

VS シャルロット
基本戦法③の代表的カモ

スタート後の待ちシャルの間につかんでしまう。これを1～2回やったあと、基本戦法③をやればいいだけだ。ちなみに基本戦法①も決まり易いのでこっちでもいい。



起き上がりに密着ガードして、すぐ立ち大キックだ。

VS 演武
ボーナスステージ

1回目は中斬りだけでパーフェクトだ。2回目以降は、ダッシュを使わないとつらい。

VS 天草四郎
基本戦法②が効く効く

1ラウンド目は、手堅く歩き投げを繰り返して勝とう。

2ラウンド目は、スタート直後に1回つかんで、天草が倒れている間に離れて基本戦法②「小足払いで跳ばせて落とす法」をやる。距離は多少遠いほうがよく、天草がジャンプしたらこちらも垂直ジャンプして大斬りを出すのだ。体力が少なくなってからは、天草が着地する直前に足払いを出しておかないと、続けてとんでくれず、「ヒョ～」モードになってしまうので要注意。

CPU戦でのタムタムは以上のことをしっかりやっていれば実に簡単にクリアできる。基本を練習して即チャレンジだ！



この位置で垂直ジャンプ大斬りだ。

血煙曲輪で天罰を下せ

千両 狂死郎

これを読めば貴殿も〝歌舞伎界の格闘王〟になれる!?

TKO

攻めの基本はこう 血煙曲輪と火炎曲舞

まず、これだけやっていれば間違いないってくらい強い技が血煙曲輪。基本は〝相手の頭上を狙って出す〟これに尽きる。めくりで当たれば、しゃがみ（もしくは立ち）の大斬りの二段攻撃が実に容易に決まるぞ。仕上げに大斬りキャンセル風裂扇でも出しておけばほぼ完璧。もしガードされたら、直後に小足払いを1〜2発当ててから再び直上を血煙で攻撃しよう。その間合いから再び跳び込むと、丁度めくりが狙える間合いになっているのだ。



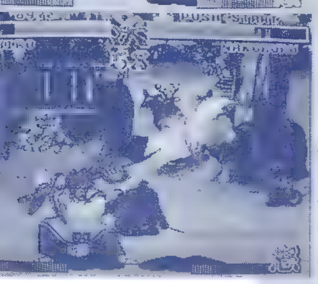
とにかく強い。めくり二段で相手の体力を大幅に奪え！

血煙による攻撃は、基本的に相手を選ばないのが最大の利点と言える。

もう一つの火炎曲舞は、相手の起きあがりに重ねてだすのが超有効。確実に中攻撃程度のダメージが与えられるし、直撃したら相手は転倒するため、再び削りが狙える。

直撃を狙う場合「火炎曲舞の攻撃判定は炎の大きさが一番大きい状態になるまでは発生していない」状態を利用するのがコツだ。起きあがりにCPUが何らかの行動を取るその瞬間に攻撃判定が発生するように出しておくと、面白いように燃え上がってくれるのだ。これもほぼ全キャラに対して有効なので、積極的に使っていこう！





起きあがった直後に攻撃判定が出るように重ねて…、

反応してバックジャンプしようとしたナコルルは哀れ紅蓮に…まさに思うツボ。ククク。

各キャラ別ワンポイント対策

VS覇王丸 血煙だけでは辛い相手

遠い間合いは、風裂扇を出していればOK。旋風裂斬を出そうとしたところに直撃することが多い。こちらへと跳んできてくれたら、回転曲舞で撃墜しよう。

問題は近寄ってきた場合で、立ち大斬りによる一発が恐い。無難にいくなら至近距離で旋風裂斬を待って、ガード直後に斬りボタンを連打。

もしくは、しゃがみ小斬りを間合いギリギリで当てていくのも手だ。強引な方法だが、しゃがみ大斬りを攻撃判定ギリギリの間合いで当て続けるというのもあるが、旋風裂斬と相打ちになりやすいのが難点だ。血煙曲輪も狙えないことはないが、弧月斬で返されてしまうことがままあるので、体力をリードしているときに狙うのがいいだろう。

また少々バクチパターンだが、小の跳尾獅子を当たるか当たらないかの間合いで連発するという方法もある。

このぐらいの間合いでスカらせると、立ち大斬りを出してくる。



そこへ再び跳尾獅子が襲う！ダメージも大きいから多用してもいいかもね。

反応した覇王丸が立ち大斬りを出すがスカってしまい、その戻り際に連発した跳尾獅子が直撃するのだ。タイミング次第では斬られてしまうため、こちらも体力をリードしている場合に狙うのが無難。

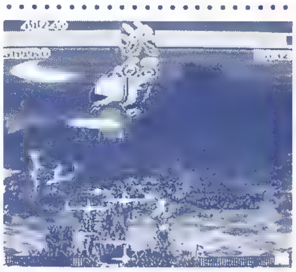
VS橘 右京 めくり血煙の練習台（餌食ともいう）

血煙曲輪でめくりを狙っているだけで楽勝。ただし、スタート時の間合いで跳び込むと返されてしまうので注意すること。対右京戦は、基本的に守勢に回らない限り何も恐れることはないぞ。

VS服部半蔵 パターンを覚えれば楽々

小足払いで跳ばせて回転曲舞で撃墜する方法が有効だが、半蔵には楽に勝てるパターンが存在する。まずは血煙曲輪で頭上から攻める。当たればそのまま大斬り二段が狙えるが、ここで半蔵はうつせみ天舞で消えることが多い。消えたらその場で立ちガードして、ガード直後に回転曲舞（中、大がよい。小では出し遅れた場合届かない）で撃墜する。

この直後に空から落ちてくるので、立ちガードしてから回転曲舞で撃墜。



その後は再び半蔵の起きあがりに血煙で攻めていけば、繰り返し作業で終わりだ。

VSガルフォード 基本は半蔵と同じだが…

跳ばせて撃墜する方法でいく場合、風裂扇で跳ばせる必要があるが、垂直ジャンプで避けてこちらに跳んでこないときも多いので、気短な人は素直に血煙で攻めよう。

普通に立ち大斬りで斬りつけていくのも効果的。その際は風裂扇でキャンセルをかけておくと、ハズした際に犬をけしかけられたときのフォローがきく。

ガルフォードは半蔵と違い、わりとシャドーコピー（分身）を使ってくる。その際はどちらかに出る前に、方向は決め打ちでしゃがみ大斬りキャンセル跳尾獅子（小）を入力してしまおう。しゃがみ大斬りが当たれば二段攻撃が成立するし、ハズしても跳尾獅子は当たってくれるのだ。

VSナコルル 体力をリードしてしまえばこっちのもの

序盤は、小足払いで跳ばせて回転曲舞で撃墜の黄金パターン。これで、まずは体力をリードすることを心がけよう。

こちらの体力が多い場合、ナコルルは無理矢理攻めようとしてアンヌムツベを連発してくる。そこを狙って、ガード直後にしゃがみ大斬りを入れるのだ。後はこの繰り返しでフィニッシュだ。

VS シャルロット
気を抜くとやられてしまうぞ

シャルロットがうろうろと前後に歩いている待ちモードの時は、こちらも歩いていって投げてしまおう。

問題は、頻繁に剣で突きまくってくる攻めモード。

ここは無難にガードしてチャンスを待とう。その際ジャンプ大斬りをしてきたら、ガード直後に小足払い連打。これで相手の投げを防ごう。

スプラッシュ・ファーントを出してきた場合、近めの間合いならガードしてしゃがみ大斬りキャンセル風裂扇、遠い間合いなら直上から血煙で攻めてお約束の二段攻撃だ。



スプラッシュ・ファーントを空から血煙で襲う。このチャンスは逃さないように!

VS 柳生十兵衛
ガードされてもかまわず斬れ!

突然のダッシュ投げに警戒しつつ、普段は直上からの血煙攻撃でOK。もしガードされても、構わずしゃがみ大斬りなどを出しておけば当たることも多い。十兵衛が攻めモードに変わったら、八相発破なら上から血煙攻撃、二ツ角羅刀ならばガード直後に回転曲舞か血煙曲輪でダメージを与えておこう。



この直後に反撃。落下際には立ち大斬りも当たる。

VS タムタム
血煙の餌食2号

小足払いで跳ばせての撃墜パターンが基本。骸骨を投げてきたら、血煙で跳び込んでの攻めが有効だ。また右京と同じく、血煙が面白いように当たるぞ。注意したいのは、パグナ・ディオスからの投げ。ガードさせられてしまったら、小足払いを連射しよう。

VS 千両狂死郎
きちんとめくれば怖くない

風裂扇で跳ばせて落とすのも有効だが、時間がかかるしじれったいので血煙攻撃でさっさと終わらせよう。その際はきちんとめくるように出さないと火炎曲舞などで返されてしまうぞ。また、画面端でも、火炎曲舞を吹いているだけで、跳び込んできて自爆してくれることが多い。

VS 王虎
狙いは気功爆転法の隙

血煙による攻めは、確実にめくるようにしないと返されがちなので注意が必要。こちらが体力をリードしている場合は気功爆転法を多用してくるので、ガードしたら王虎が剣を拾う瞬間を狙って大斬りを当てよう。無難にいくなら、画面端で立ち大斬りの隙を狙う方法が効果的だ。



消極的だけど、無難にいくならここで立ち大斬りを待つ。肉薄されたら小足払いだ。

VS 不知火幻庵
奴の魔道もしょせんこの程度

小足払いを連射していれば、CPUの出してくるほとんどの攻撃を止めることができる。

小足払いに反応して跳んできた場合は、回転曲舞で撃墜。

こちらが体力をリードしている場合、毒霧の直後にはほぼ間違いなく肉転突きで攻撃してくるので、近間なら血煙などで跳び込んで攻撃、遠い間合いならいったんガードしてから落ち際を回転曲舞や血煙曲輪で撃墜してしまおう。

VS アースクエイク
火炎曲舞で焼き豚にしろ!

火炎曲舞の大を吹いているだけで、勝手に跳び込んできて燃えてくれる。ただ、ときどき究極の見切りで炎を吹き終わる直前に眼前に着地してくる時もあるので、その際は小足払いをガードさせてから血煙で攻めよう。

ボーナスステージ

左(または右)の2本の間で垂直ジャンプ血煙を出しつつ、一番遠いワラ束は立ち中斬りでOK。

VS 天草四郎
宝玉の力も血煙曲輪の前には無力

封印が解ける前のラウンドなら、血煙で跳びまくっているだけでも勝てる。また、小足払いを連射していれば天草はジャンプをするだけで攻撃してこないので、そこをタイミングよく回転曲舞や血煙曲輪、ジャンプ中突きなどで撃墜してしまおう。

こちらが極端に体力ゲージをリードしていない場合なら、何もしていなければ天草はこちらにツカツカと歩いてくることが多いので、間合いを見計らってから歩いていっての投げが決まるぞ。これは、封印が解ける前後を問わず有効だ。体力ゲージを大幅にリードしている状況で、天草が突然「ヒャッホー!」と叫んで光りながら左右に高速移動を始めた場合は、基本的に天草のいる方向に血煙曲輪で跳び込んでいけばほぼ安全だ。

この締め技だけを使って時間を稼ぎ、タイムオーバーを狙う情けない戦法もある。



対CPU・総論

攻略法を忘れても、とりあえず血煙だけを出していればなんとかなってしまう…そんなアバウトさが魅力(?)だ。1コインクリアも楽々なので、ぜひ一度は狂死郎を使ってみてほしいな。

何はともあれ爆転法

王虎

相手の都合は関係ない。気功爆転法でたちまちのうちに敵を葬り去れ！

石井ぜんじ

豪快に剣士よ踊れ

王虎の持つ魅力は、はかり知れないものがある。豪快な気功爆転法、立ち大斬りはまさに一撃必殺。あっという間に相手を粉砕する。

対CPU戦では、他のキャラと違って、待ちの戦法をとる必要はない。自分から攻めていって、一気に倒してしまうことが可能だ。自分から気功爆転法でガンガン攻めていけるのは実に爽快で、対CPU戦を楽しむには一番面白いキャラの一つだろう。

極意其ノ一 端に追いこんでB爆転法

服部半蔵とガルフォード、天草四郎以外のすべての敵に通用するパターンがある。それが、画面端に追いこんでBの爆転法を出すパターンだ。

まず、画面の端に追いこむために強引にジャンプ小蹴りからA+Bですかし投げをする。画面の中央からすこし端に寄っていれば端に追いこむことができる。端に追いこんだら、起き上がりに近づいてBで爆転法を出す。すると、CPUは空中から落ちてくる王虎に攻撃しようとして爆転法をくらってしまうというわけだ。

コツは、CPUが起き上がったときに王虎がまだ空中にいるようにすること。少しタイミングを遅らせればよい。それでも時おりガードしていることがあるので、着地したら小足払いを連打しよう。上ガードしていれば小足払いと爆転法を両方くらってくれる。

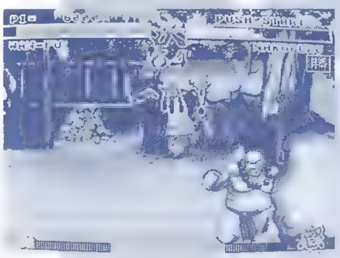
とにかく忍者と天草の3人以外は、端でダウンさせれば勝ったと思ってよい。B爆転法はそれほど確実に決まりやすいパターンだ。



まずはすかし投げでCPUを端においやる。



近づいてBの爆転法。垂直にとび上がる。



着地で小足払い。強引に煙の中へ押しこもう

極意其ノ二 A+B爆転法

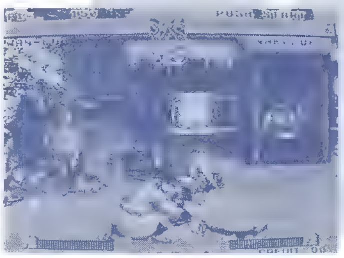
相手を端に追いこまなくても、間合いを合わせてA+B爆転法を出すだけでCPUはよくくらってくれる。CPUが攻めモードになっている時にくらってくれるようだ。

特に千両狂死郎は確実にくらってくれる。また、アースクェイクはひたすらガードし続けるから、ガードの上から削り続けるだけで倒すことができる。

極意其ノ三 対空兵器を使い分けろ

一番多く使う対空兵器は、立ち大斬りだ。大斬りの先端を当てることによって対空技として使うことができる。幻庵に対してなどは、しゃがみ中斬りを対空技として使うのがよい。

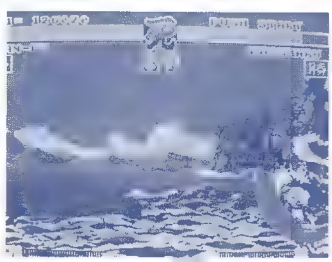
また、ジャンプ大斬りも対空技として強力だ。確実に返すなら、気功旋風斬がよいだろう。



立ち大斬りの先端が対空兵器だ。

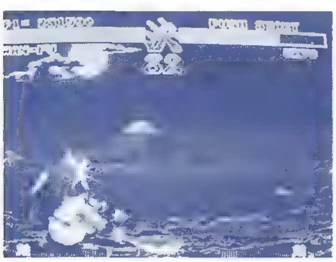
VS 覇王丸 旋風裂斬モードに爆転法

スタート直後はすかしからA+Bの投げを決めていこう。そのままB爆転法パターンに持っていく。旋風裂斬を出し始めるまですかし投げで減らし、旋風裂斬の隙にジャンプ大斬りを決めていってもよい。



弧月斬を出してもムダ。落下中無敵だからさ。

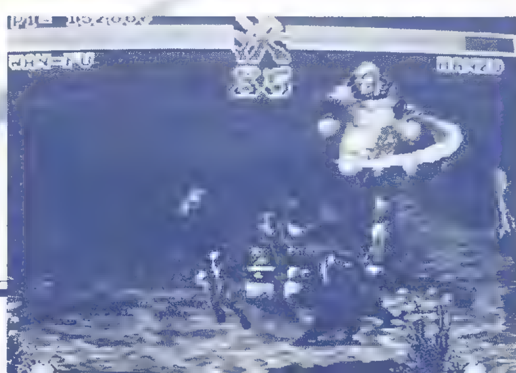
VS 橘 右京 跳ばせて落とす



すかし投げにいくとほとんど返されてしまう。そこで、小足払いでとばせて、立ち大斬りで落とすとよい。これを連続して行う。ささめゆきには確実に大斬りを決めよう。

VS 服部半蔵 跳ばせてジャンプ大斬り

攻撃力が強いので一番嫌な相手である。そこで小足払いでとばせてジャンプ大斬りで落としていこう。確実に出せるなら気功旋風斬でもよい。半蔵の体力が少なくなると、うつせみ天舞がよく来る。ガードして立ち大斬りを入れよう。



跳ばせてジャンプ大斬りで落とす。その直後にすかし投げがよく決まる。

一回立ち大斬りに当たると連続して跳んできてくれる。

VS ガルフォード

忍犬攻撃にジャンプ大斬り

最初はジャンプ小蹴りからすかしてA＋B投げで体力を減らしていく。リードして忍犬攻撃をしてきたらジャンプ大斬りでとびこもう。



忍犬攻撃を待ってジャンプ大斬りを決めろ！

VS ナコルル

基本通りに闘え

待ちモードの時は小足払いでとばせて立ち大斬りで落とす。アンヌムツベを出してきたら、ガードしてしゃがみ中・大斬りを入れていこう。端に追いつめたら、B爆転法を出し、着地小足払いで爆転法をくらわせることができる。

VS シャルロット

爆転法で一気に倒せ！

スタート直後に後ろに下がり、近づいてきたところをBボタンなどで投げて強引に端に倒す。あとはB爆転法パターンにはめて1本目はとれるだろう。

2本目以降はなかなか投げるチャンスがない。A＋Bの爆転法を強引に狙っていってもよいが、逃げられると剣を取り返しにくいので注意が必要だ。

端に追いつめられたら、投げに来たら立ち小斬りで、ジャンプしてきたらジャンプ小キックでかわそう。

VS 柳生十兵衛

ジャンプ攻撃から攻めろ



ジャンプ攻撃を当てたあとの中斬りがよく決まる。

十兵衛はジャンプ攻撃をガードさせたあと、地上で技を出すと当たりやすい。そこで、ジャンプ大斬りをガードさせて着地で中斬りを出すとよくくらってくれる。

また、後ろに下がってすかし投げで左に投げ、強引にB爆転法パターンにもちこんでもよい。

VS タムタム

ジャンプ大斬りを決めろ

スタート直後は、小足払いでとばせてジャンプ大斬りを決めよう。返されることも多いが、威力が違う。

リードすると、歩いて近づいてくるか骸骨を投げたあとダッシュしてくる。どちらも近づいて投げてしまおう。投げで画面の端まで行ったらB爆転法パターンにはめられる。



A＋Bで爆転法を投げるだけ。

VS 千両狂死郎

爆転法のエジキ

間合いを合わせてA＋Bの爆転法を出す。これが一番確実で、これだけでよい。

VS 不知火幻庵

しゃがみ中斬りで落とせ！

すかし投げから端に追いこみ、爆転法ではめるのが1つのパターン。小足払いでとばせてしゃがみ中斬りで落としていってもよい。そのうち毒吹雪から大肉転を出してくるので、肉転突きで落ちてきたところを立ち大斬りかダッシュ旋風斬を決めよう。近くで毒吹雪を出したらガードして、硬直中に立ち大斬りを決める。



小足払いでとばせて、しゃがみ中斬りで返すことができる。

VS アースクエイク

爆転法で固めろ

一番確実な方法は、A＋Bの気功爆転法を連打する方法。ガードの上から削って減らしていく。

気功旋風斬で一回倒すことができれば、起き上がりに気功旋風斬が再び決まる。端に追いつめてころばせたら、B爆転法パターンにはめよう。

その他に、強引にジャンプ大斬りでとびこんでいっても豪快に決まることが多い。

VS 演武

ボーナスステージ

立ち小・中斬りで斬る。上のわらはジャンプ大斬りで斬ると斬りやすいだろう。

VS 天草四郎時貞

爆転法で決めろ

1本目はすかし投げか歩いてきたところをA＋Bで投げて体力を減らしていく。小足払いで垂直ジャンプをさせ、立ち大斬りを決めてもよい。

2本目は、歩いて近づきA＋B投げで減らしていく。残像を出し始めたら、出現するタイミングに合わせてバックジャンプ大斬りを出そう。

天草が空中に高くとび上がって、流星アタックをしてきたらA＋Bの爆転法を出そう。確実に勝てる。空中で当たれば大ダメージを与えられる。



流星アタックに来たら、A＋Bの爆転法を空中で当てろ！

最後にひとこと

爆転法はホントに強い。一番楽しく勝つなら王虎だ。慣れるとすご～く楽に1コインクリアできるぞ。

さすが不知火一族のエリート戦士!!

不知火幻庵

なかなかムズいこのゲームの対CPU戦も、これさえ読めばも～大丈夫!!

不知火友の会会員番号17
いなりん

このゲームのCPUは頭がいいので、状況によって攻めかたを変え、タイムオーバー近くには〝待ちプレイ〟までしてくるほどである。

そんなCPUに勝つための基本的な闘いかたを書いていこう。

基本戦法・其ノ壱 まずはコレを覚えよ!!

幻庵を使って対CPU戦をやる場合、一番有効な戦法が**「すかしつかみ」**である。

やりかたは、CPUに向かってジャンプ小蹴りで跳びこみ、着地と同時につかんでしまう。幻庵のジャンプ小蹴りは、地上にいる相手にはほとんど当たらないのでこの戦法が使える。この戦法はほとんどのキャラに使えるのだが、キャラによってやりかたが違う。これはキャラ別攻略のところで書くことにしよう。

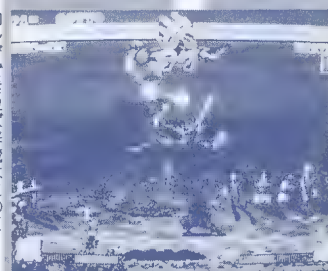
幻庵のつかみ技はBorDボタンの中のつかみより、A+BorC+Dボタンの強のつかみのほうが少しだけ攻撃力が高いので、できれば強のつかみを狙っていこう。

また、幻庵がつかんでいる最中にボタンを連打すると、つかみの時間を少なくすることができる（減りは変わらない）。時間稼ぎをしたいとき以外はコレを使おう。

基本戦法・其ノ弐 やっぱりできる黄金パターン!!

格闘ゲームにおいて黄金パターンといえば、ピンとくる人もいるだろう。そう、**「跳ばせて落と～す法」**のことである。

幻庵の場合、足払いがすべてスライディングになってしまうので、跳ばせる技は小斬りかしゃがみ小斬りがよい。相手との間合いはちょうど画面がズームアウトしたくらいがベストである。



コレができれば半蔵はこわくないぞ!!

さて、相手がこちらの思いどおり跳びこんできてくれたら…対空技で返すわけだが、ここで幻庵の対空技について書いていこう。

幻庵の対空技の中で一番楽なのが、しゃがみ大斬りである。ただ、早めに出して爪の先を当てなければいけないのと、威力が弱すぎる欠点がある。あまり使えない技である。

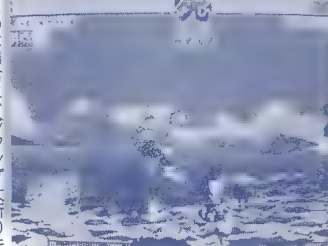
次に、肉転突き。かなり強い対空技であるが、無敵技でないため負けることもある。跳びこみの弱いキャラにはこれで十分である。

最後にジャンプ中or大斬り。威力も大きいし強い。間合いによって垂直となゃめジャンプを使い分けると、なおよい。ただ、相手に当てたとき間合いが近いのが少しこわい。着地したらバックダッシュで逃げるとよい。

結論として、跳びこみの弱いキャラには肉転突き、強いキャラにはジャンプ斬りを使うのがよい。これまたキャラ別攻略のところを見てもらうとしよう。

基本戦法・其ノ参 相手のスキに連続攻撃!!

CPUは体力が少なくなると、一発逆転を狙って必殺技を強引に出してくることが多くなる。もちろんその攻撃にはスキが大きいので、そこに攻撃するわけである。



こんな場合に、ジャンプ大斬りを確実に当てられるようになろう!!

跳びこんだ場合にはジャンプ大斬りを当てて、そこから中斬りor小斬りorしゃがみ大蹴り（以後大足払い）のどれかを当てる。ただ、中斬りは一番威力があるのだが、当てるのが難しい。大足払いを当てるときは、ジャンプ大斬りを当てて着地したあと、少し相手のほうに歩いてから技を出すと当てやすい。

相手のスキが大きい技を目の前でガードしたときなどは、小or中or大斬りキャンセル肉転突きを当てるのがよい。大斬りはかなりスキの大きい技にしかあたらないので、おもに中or小斬りを使っていこう。

どのようなときにどんな連続技を当てればよいのか、キャラ別攻略のところを見てもらおう（これぱっか）。

それではお待ちかね、キャラ別攻略にいきましょう

VS 覇王丸 一発がこわい、気をつけよ!!

覇王丸が何もせずにボーッとしているときは、すかしつかみが決まる。歩きながら剣を突いてくるモードになったら、近づかれたらしゃがみ小斬りで追い返して、弧月斬か旋風裂斬を出すのを待つ。

弧月斬なら着地に中斬り↓肉転を、旋風裂斬ならジャンプ大斬りを当てよう。

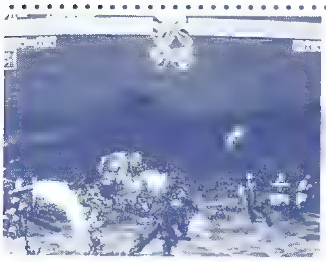
また、一度転ばせたあと起き上がりに中の毒吹雪を出す。

VS 橘右京 実にラクな相手だね～

この相手にはすかしつかみのみでよい。つばめ返しもジャンプ小蹴りで勝てる。

もし、右京が地上でしゃがみ中斬りを空振りしていたら、着地してから大斬り↓肉転突きが当たる。タイミングがシビアなので、こわかったら素直につかみにいってもよい。

VS 服部半蔵 相手の動きに完全対応せよ!!



このあとすぐに大足払いを当てる。

ラウンドスタートしたらすぐに立ち小斬り連打で間合いを離す。それでも小斬りを連打していると、半蔵はおもに3パターンの動きを見せる。

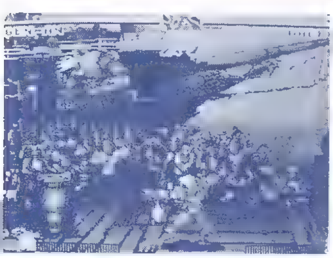
1つめは、跳びこんでくるパターン。このときはジャンプ大斬りで返し、着地したらすぐバックダッシュしてまた小斬りを連打する。

2つめは、うつせみ天舞を出してくるパターン。このときはうつせみ天舞をガードしたあと、中の肉転突きを出せばよい。

3つめは、爆炎龍を出すパターン。このときは爆炎龍を垂直ジャンプで避ける。半蔵がダッシュしてきたら、降りぎわに大蹴り・大足払いを出すとよく当たってくれる。

VS ガルフォード 最後だけはカッコよく!!

最初のうちはすかしつかみで体力を減らしていく。こいつは体力が少なくなるとプラズマブレードか犬を出しやすくなるので、犬を出す構えが見えたら跳びこんでジャンプ大斬りからの連続技を当てよう。



跳び込んでくれといいってるぜ!!

VS ナコルル

攻めモードにしちまえばこっちのもの!!

とにかく相手の体力を半分近くまで減らして攻めモードに変えよう。そうすれば、近づいてきていきなり投げというパターンはかなり少なくなる。

ではどうするか。ズバリ、「跳ばせて落と〜す」である。ラウンドスタートしたらとにかく小斬り連打。跳んできたら肉転突きで返す。これで体力を半分近くまで減らす。

さて、めでたく攻めモードにすることができたら、しゃがんでひたすらアンヌムツベかレラムツベを待つ。この技をガードしたら、大足払いを当てるのが一番手堅い。レラムツベを後ろに着地するように出されても、追いかけて大足払いを当てる。

VS シャルロット

強敵だ、地道に闘っていこう!!

ラウンドスタート直後の待ちモードのとき、相手がうろうろしているか剣を突かずに歩いてくるときには、こちらから近づいてつかむことができる。

相手が攻めモードになったら、画面端にいってじっとガードする。相手が燭台よりも近づいてきたら、しゃがみ小斬りを出して追い払う。跳びこんできたら、ジャンプ中斬りで返すのだが、相打ちになることも多い。だが、ジャンプから投げられてしまうよりはよい。

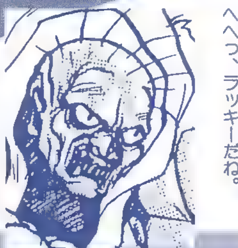
ここで待つのは、スプラッシュファーント。これをガードしたら、中or小斬り↓肉転突きを当てる。もし、スプラッシュファーントの構えを見たときに余裕があったら、垂直ジャンプ大斬り↓大足払いを当てよう。転ばせたら中の毒吹雪を起き上がりに重ねておけば、少し削ることができる。たま〜に当たってくれることもある。



ここまで近づかれたらしゃがみ小斬りを出す



へへっ、ラッキーだね。



VS 柳生十兵衛

待ちにまわるな、攻めまくれ!!

基本的にすかしつかみのみである。一度つかみ終わったあと、相手が跳びこんできたらジャンプ大斬りで返す。そのあとは垂直ジャンプの小蹴りからすかしつかみを狙う。二ツ角羅刀をガードしたらジャンプ中斬りを、八相発破をガードしたら跳びこんで、ジャンプ大蹴り↓大足払いを当てよう。

VS タムタム

とりあえず間合いを離せ!!

小斬りで跳ばせてジャンプ大斬りの「跳ばせて落と〜す」を一度決めて、着地したらバックダッシュなどで間合いを離す。もし相手がボーッとしていたら、中の毒吹雪を出そう。勝手にジャンプして当たりにきてくれる。一度このパターンにはまれば、最後までこのままいける。

また、パグナ・パグナには肉転突き(たまに負けることあり)、パグナ・ディオスにはガードして大足払いで勝つことができる。



なぜか跳び込んできてくれるんだよね、跳び込せないのに。

VS 千両狂死郎

何だか嫌なヤツなんだよね

すかしつかみが一番確実。ただ、空中にいるときからボタンを連打していると、なぜかつかみにならずに技が出てしまう。着地したときに目押しでボタンを押すのだが、遅すぎると逆につかまれてしまうので注意。

VS 王虎

返し技だけで闘おう!!

歩いて近づいてくるところに小斬りor大足払いを出してくる大斬りをガードさせると、大斬りor大足払いを出してくるので、小斬りを出したらすぐにジャンプで跳び込む。大足払いを出していた場合はジャンプ大斬り↓大足払いを、大斬りの場合は着地してから大足払いを当てよう。

もし気功旋風斬をガードしたときは、着地したところに中斬り↓肉転突きを当てよう。

VS 不知火幻庵

どちらが本物か決めるべし!!

すかしつかみをおもに狙っていく。もし、ジャンプしたときに相手が起き上がりに肉転突きで逃げていった場合は、こちらが振り返ってから中の毒吹雪を出せば、相手が落ちてきたときに当たる。

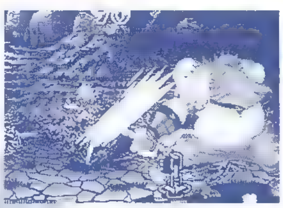
VS アースクェイク

一度転ばせちまえば楽勝だぜ!!

ラウンドスタート直後に相手が跳びこんでくることが多いので、こちらもスタート前からレバーを入れっぱなしにしておいて、ジャンプ大斬りで返す。

とにかく大足払いor肉転突きなどで一度転ばせる。そしたら相手に密着してしゃがんで待つ(ガードはしない)。

アースクェイクは起き上がりにジャンプするか、大斬りを空振りする。ジャンプした場合は肉転突きで返し、大斬りを空振りした場合は大斬り↓肉転突きを当てる。また、VSタムタムと同じように離れたら中の毒吹雪を出せば勝手に跳んできて当たってくれる。



投げようとしてるんだろうね。あま〜い。

VS 演武

ボーナスステージ

使うのは小斬りのみでよい。ワラ人形の出現にはパターン性があるので、次に出現する場所はだいたいわかる。

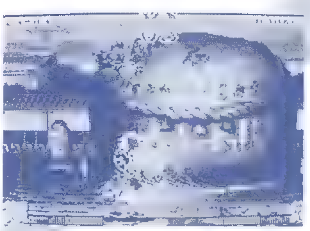
VS 天草四郎時貞

こいつは倒さねば、だが倒すと…

基本は歩いて近づいてきたところをつかむ。時間をかせぐためにDorC+Dボタンでつかみ、ボタンにはさわらないでいよう。

1本目の場合は、セーフティーリードが取れたら小斬り連打で跳ばせてるだけでもよい。

2本目の場合は逃げ切りパターンが使えない。もし一度でも歩いてくるところをつかめなかったり、ヒャッホーモードになってしまった場合は、天草に向かってジャンプ大斬りを早めに出す。天草がジャンプしないで地上でガードしているようなら着地つかみを狙うのもよい。



ここでもつかえるジャンプ大斬り!!

最後にひとこと

幻庵はクリアするのは楽なキャラなので、姿形に惑わされずにみんなも不知火友の会に入ろう!!

ケツと投げで敵を潰していくのだ

アースクェイク

相手に投げられる不快感が全くないキャラで気分よくクリアしよう、「グビー」とね。

F−GLD

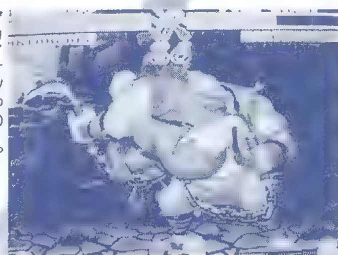
クリアは楽勝なのだ

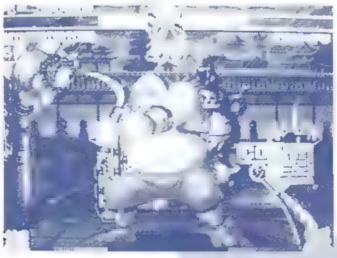
アースクェイクの特徴と言えば、やはり「相手に投げられない」ということ。対CPU戦でこれほど素晴らしい利点はない。相手に投げられる不快感が全くないアースクェイクで気楽にクリアしようではないか。

攻撃はすべてケツから始まるのだ

アースクェイクの基本といえば「ケツ」（ジャンプ大蹴り)。すぐに出せ、ジャンプ中にずっと出て、さらに攻撃判定がバカデカイ（やられ判定もかなり大きいが…）など利用価値は大きいぞ。

そこで敵があまり攻めてこない、ラウンド前半はこのケツで跳び込んでいく。


デカイケツやの〜。


CPUには何の心配もなく、ハメられるぞ。

ケツがヒットしたなら、再びケツで跳び込むか、しゃがみ大斬りで3段を狙え。再び跳び込む場合、間合いを見て垂直と前方の2つのジャンプを判断しよう。

ケツがガードされたなら、今度は投げを狙う。タイミングは少し早め。しかし、ボタン連打はダメ、目押しで確実に投げよう。これが「ケツ投げ」だ。

もし、ケツをガードさせた後に敵が攻撃して来たら、敵が攻撃モードに入ってきた可能性あり。こっちは待ちモードに変えたほうがいいだろう。

手負いの待ちたちには待ちモード

体力の減った敵は逆転を狙いガンガン攻めてくる。そうなると、ケツで攻めていくのはかなり危険。ここは待ちモードでいこう。

基本的に敵と距離をおいて待つ。相手が跳び込んできたら、ジャンプ斬りやケツで落として、歩いたりダッシュで近付いて来たら投げてしまおう。また、キャラによっては大攻撃や必殺技を待ってから斬ったほうがよい場合もある。


ガードしてからしゃがみ小斬り。それだけでいいのだ。

楽して勝つ！ちょいとしたテクニック

相手を転ばせたら、密着して待ってみよう。キャラによっては大斬りなどの技を出して、ガードされて硬直してしまう。そこを投げることが可能だ。一度転ばせるとそれだけで勝ててしまうこともある。たまに別の技を出してくることもあるが、そんなときは素直にあきらめよう。シャルロットや狂死郎などに効果があるぞ。

また、敵がボーッと何もしてこないとき。これは投げを狙うチャンスだ。ずんずんと近寄って投げてしまおう。敵によって難しいがたいていは投げれるはずだ。


さあ、相手はガード硬直だ。
少し歩いて投げてしまえ。

対各キャラ別攻略

以上の基本を押さえておけば、あとはキャラクター別にちょっと変わったパターンなどを覚えればOKだ。

VS 覇王丸
基本パターン、ケツ投げでいこう

前半は基本パターン「ケツ投げ」で体力を減らしていこう。覇王丸は立ち大蹴りで返して来ることもあるが、気にせず跳び込んでいこう。もしケツがヒットしたら、しゃがみ大斬りで3段だ。こいつには入りやすいぞ。

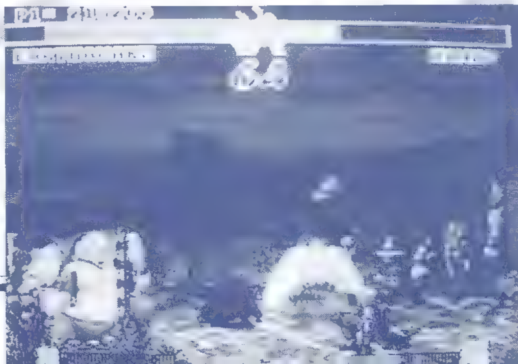
そして、覇王丸は2本目や体力が減ったとき、攻撃モードに移る。この攻撃モードは2種類、弧月斬連打と旋風裂斬連打のパターンだ。それぞれ、弧月斬の落ちぎわに、そして旋風裂斬を跳び込んで斬ってやればいいだけだ。

VS 橘 右京
最大の難関

例によって、前半はケツ投げで体力を減らしていく。問題は体力が減った後。ささめゆきばかり出して来るモードなら外からしゃがみ大斬りでいいが、たまに発狂的なモードになると手が付けられない。ダッシュスライディングにダッシュつばめ返し、どちらが来るかはわからない恐怖…。できるだけ攻められないように、ケツで押していけ。

VS 服部半蔵
ひたすら待ちモード攻めてもいいけどね

前半はポンポン跳んで来るので、待ちモードに入ってズビャズビャ落としてしまおう。そして体力が減ると半蔵は小爆炎龍・ダッシュという一連の動作をして来るので、これは待って投げてしまおう。


来るぞ。タイミングよく投げよう。

VS ガルフォード
同じ忍者でも今度は攻めるぞ

前半はケツ投げでガンガン攻める。リアレプリカアタックはガードした後、ジャンプ

斬りで落とせることを覚えておこう（半蔵も同様）。さらに落とした後、ケツなどで跳び込むと再びリアレプリカアタックを出してくることがよくあるぞ。



この繰り返しだけで勝ててしまうことも…。

VS ナコルル
前半、ケツーの後半、待ちーの

例によって前半はケツ投げで…。そして、ナコルルが一回でもアンヌムツベを出したら、ひたすら待ちモードに入る。あとはもう、アンヌムツベをガードして、しゃがみ斬りで落とす。これだけで勝てるだろう。

VS シャルロット
西洋の魔女も待てばイチコロ

前半は待ち投げorケツ投げ。シャルロットが前進後退を繰り返しているときは投げOK。一度転ばせたら、シャルロット起き上がりに密着してしゃがみガード。大斬りを出してくれたら、投げてしまおう。

さらに体力が少なくなってきたら、ひたすら待ちモード。スプラッシュファーントをガードしてしゃがみ斬り。ナコルル同様、この繰り返しだ。



前進、後退と繰り返して近付いて来るところを投げてしまえ。

VS 柳生十兵衛
最初から最後までケツ

基本的に十兵衛はケツを返す技がないので、初めから最後までケツ投げでいい。もし万が一、ピンチになるような場合は待ちの戦法でいけば問題はないだろう。

VS タムタム
初めが肝心

とにかく、前半が勝負。常に体力をリードして、タムタムを攻撃モードにさせよう。その前半は待ちで闘おう。ピョンピョン跳んで来るので、それを落としていけばよい。

後半は同じく待ち。タムタムはムーラガブルの後ダッシュしてきたり、歩いて来るので、そこを投げよう。

前半でリードできないと後半がつらくなるぞ。



反応良く落とそう。

VS 千両狂死郎
様々なパターンが効くぞ

ケツ投げ、待ち投げ、起き上がりガード投げなど、これらがすべて効く。風裂扇などは扇ごと切れたりする。今までのパターンをすべて駆使して闘えばさほど問題のない相手だ。リラックスしていこう。



武器を渡すな〜。

VS 王虎
気功旋風斬がなければ…

ケツで跳び込みたいところだが、気功旋風斬があるのでキツイところ。仕方ないので待ちでいこう。一度投げたら起き上がりガード投げが可能（たまに失敗する）。

もし、気功爆転法を使って来たなら、ここで武器を取らせないようにするとケツ投げを決めることができるのだ

VS 不知火幻庵
魔道へは、貴様一人で落ちろ

前半はもちろんケツ投げ。後半になると毒吹雪や肉転突きを出して来るモードになる。毒吹雪はおもいっきり遠目のときのみしゃがみ大斬りを狙おう。他は何もしないほうが無難だろう。

肉転突きは大と中のみ反撃することが可能。ガードした後にちょっと歩いて垂直ジャンプ斬りだ。

VS アースクェイク
ケツのみっ〜

こいつに対してはケツのみで攻める。スタート直後斜めジャンプのケツ。ケツが当たったら再び斜めに、ガードされたら垂直にジャンプしてケツ。…とこれを繰り返して、敵を端に追いつめたらこっちのもの。あとは垂直ジャンプのケツを繰り返していればいいぞ。

VS 濱武
ボーナスステージ

3、6、12人目にある、ボーナスステージ。アースクェイクはひたすらつらいぞ。

ファットチェーンソーを駆使してワラビトを斬っていこう。



ここでザクリと斬るのだ〜。

VS 天草四郎時貞
お宝はいただいたグヒ〜〜〜

ひたすらしゃがんで待って投げる。これだけでいいのだ。もし、ヒャッホ〜モードになってしまったら画面端で垂直ジャンプケツを出していればなんとか持ちこたえることができるだろう。

他にも極楽パターンとして、一本目、二本目ともに一度投げて、あとはずーっと画面端でガードさえしていればいいというのがある。少しヒマだがかなり確実性のある方法だ。

「グヒ〜〜〜〜〜〜〜〜」勝利の雄叫びだ〜

以上のようにクリアは楽。ケツさえ確実に出せればいいのだ。どんな人でもちょっと練習すれば、1コインクリアはすぐそこだ。どんなキャラでもクリアしたい人はこのアースクェイクを使うこと。

基本ができていれば他のプレイヤーに一歩リードだ

対戦基礎

このゲームは、数ある対戦ゲームの中でもかなり特殊だ。サムライ流のセオリーを覚えてゲーセンで勝ち抜こう！

KAL

近距離では小技を使い大技はここぞ！というときに

このゲームの鉄則の1つとして「至近距離では大斬り攻撃をむやみに出さない」というものがある。近くで大斬りをガードされると、必ず手痛い反撃を受けてしまうからだ。

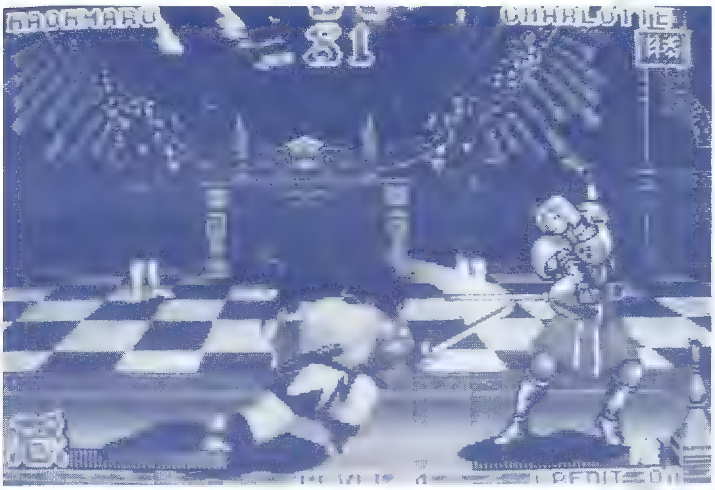
相手に接近して斬り合う場合は、小斬り、中斬りをメインに、足技の強いキャラ（王虎やタムタム、十兵衛など）なら立ち小キック、中キック、小足、中足払いなどをこまめに出していって、相手をガード状態で〝固めてしまう〟のが理想だ。無理に反撃しようとした場合、相手はこれらの技を喰らってしまうというわけだ。

また、これに関係したことで、「武器を使った攻撃は、強攻撃ほど出るのが遅く、ガードされたときのスキも大きい。が、キック攻撃は一般にどれも出るのが速くガードされたときのスキも少ない」というサムライ特有の特徴がある。

したがって、すぐに反撃したいときや、続けて攻撃して主導権を握りたいときなどは、小、中斬りやキック攻撃を使い、相手が大きなスキを見せたときなどに、大斬りを使うようにするといいだろう。

ジャンプ攻撃にもこの特徴は見られ、斬る攻撃は地上にいる相手に当てた場合、着地したときに離れる距離が広い。しかし蹴りでとびこんだ場合、着地したときに相手とあまり離れないのだ。したがって、連続技を狙っているときや、投げを狙っているときなどは斬るよりも蹴ったほうがいいということになるのだ。

これは意外と重要な点なので、基本中の基本ということで覚えておいてほしい。



シャルロットが踏み込んだその瞬間を逃さず立ち大斬りを決める。サムライ対戦の醍醐味の1つだ。

基本は間合いとタイミング

このゲームは、技がヒットしたときの被害が他の格闘ゲームと比べると大きい。刀や剣を使っているのだからそれは当たり前だけどね。これだけでも、間合いの見切り損いや、技を出すタイミング、かわすタイミングをはずしたときの〝ヤバさ〟がどれほど甚大かわかると思う。

例をとってみると、覇王丸対シャルロットの場合、地上戦でシャルロットがつんつんと突いている間、覇王丸側はなかなか手を出せない。リーチでシャルロットが勝っているからだ。適当に中突き、大斬りなどを出していたのでは、みんなシャルロットの突きに打ち負けてしまう。しかし、シャルロットの攻撃も、全くスキがないわけではないので、突きを出すタイミング、踏み込む瞬間などを狙って立ち大斬りを決めれば、その1発で逆転することもめずらしくない。



どんなにリーチがあっても、必ずどこかに弱点がある。例えばタムタムの跳び大斬りは懐に入られるとスカってしまう。

こういったことをはじめとして、どんなに地上戦の有利なキャラ、空中戦でリーチのあるキャラでも、必ず反撃を受ける瞬間や、攻撃が空振りしてしまう角度、位置などが存在する。攻撃を仕掛ける側も、自分のキャラの有利な位置、攻撃の届くぎりぎりの間合いなどを覚えて、最高の状態でせって闘えるようにしなければならない。

ジャンプ攻撃を駆使せよ

サムライスピリッツのジャンプ攻撃は、どのキャラも驚異的な威力を誇っており、これを使わないのはもったいないというものだ。なかでも、シャルロットや十兵衛のジャンプ大斬りは、威力だけでなくリーチやスピードなども申し分のない性能をもっている。対戦台で、ピョンピョン跳ねてきて、とにかくジャンプ大斬りだけを執拗に狙ってくるシャルロットの姿はよく見かけられた。このシャルロットのジャンプ大斬りは出るまでのスピードが速いので、昇りで出せば対空技になるし、めくりで当てれば2発入って、それだけで相手が気絶することもある。十兵衛もシャルロット同様ジャンプスピードが速いので、相手がとんだ瞬間に垂直ジャンプや逃げジャンプですぐに大斬りを出せば、対空技のかわりになったり、リーチそのものもかなり長いので、タムタムと空中戦をやっても斬り負けることはまずない。十兵衛の体の判定そのものが小さいので斬られづらい、という考え方もできるが。

他のキャラでも、右京やナコルルの垂直、逃げ大斬りが強力な対空技になっているし、覇王丸の昇り大斬りもすぐに出る割に威力が大きいという点では強力だ。



普段迎撃にこないからといって安心していると、突然おとずれる一発の恐怖、覇王丸の昇り大斬り。

接近戦時に効果を発揮するジャンプ攻撃といえば、十兵衛の小、中キックや王虎の大斬りがある。どちらもめくりに使える点では共通しており、十兵衛のジャンプ中蹴りは、その後の展開につなぎ易く、王虎のジャンプ大斬りは一撃必殺の威力を誇っていて、そこからの連続技が決まれば相手に助かる道はない。



恐るべき威力 [illegible] 大斬りだ。[illegible] 驚嘆に値する。

このように、ジャンプ攻撃はただ単に跳び込むだけのものではなく、相手が跳び込んできたときのカウンター迎撃技として、また接近戦で相手の動きを封じこめるのにも役にたつのだ、ということがわかっていただけただろうか。

とにかくこのジャンプ攻撃を、防御技や牽制技として使えるようになると、プレイにも幅がでてくる。特に強力な対空技を持たない十兵衛やタムタムの昇り小キックや、強いという意味で忍者のジャンプ中斬り、覇王丸のジャンプ大斬りなどは、それぞれのプレイヤーはぜひマスターしておくべき技（テクニック）だ。

的確な返し技で対応する

このゲームは、研究すればするほど様々な技に対する〝返し技〟が見つかる。例えば、対戦当初猛威を振っていた幻庵の爪も、王虎の中足払いを筆頭に、ナコルルの立ち小斬り、タムタムの立ちキック、同じくしゃがみ爪攻撃にはナコルルの小足払いやタムタムの立ち大キック、覇王丸の立ち小キックなどを合わせることで返せるということが判明してきた。また、忍者のうつせみの術も、ガードする前（つまり落ちてくるとき）とした後で、各キャラごとの返し技がわかってきたし、ナコルルのアンヌムツベも、ガードしたあとにしゃがみ斬りやつばめ返し、または小斬り当て投げなどを取り入れていくようになってからは、〝出せば勝ち〟の技ではなくなってきた。

例をあげていけば、まだまだたくさんの返し技の組み合わせが出てくるが、どれも実用的なものばかりで、知っているのと知らないのとでは大変な差がでてくる。これらの知識と、プレイヤーの正しい判断があれば、かつて強力すぎて手も足もでないとさえ言われていたような相手とでも、いい勝負ができるようになるだろう。

これら返し技と呼ばれるものは、主に防衛面に関係してくる要素だ。しかし、なかにはそこから反撃に転ずれるもの（アンヌムツベに対する当て投げなど）、その技だけで相手を押していけるもの（幻庵の爪に対する王虎の中足払いなど）などもあり、なかば攻撃に使えるものまである。実に、この返し技の重要性がどれだけ高いかがわかるというものだ。



うつせみの術は、もはやうかつに出せない技となっている。

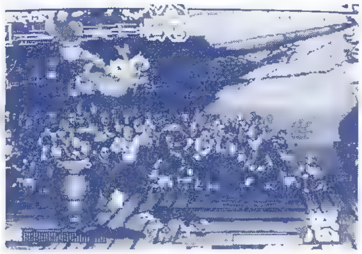


アンヌムツベも、しっかりとした返し技を知っている相手にはむやみに出せない。

ところで当て投げってなに？

いままでの文章を読んでて、「当て投げとは何だ」と思った人もいるだろう。当て投げとは、通称〝疑惑投げ〟を応用したもので、対戦プレイでの重要性はなかなか高い。例をあげて具体的にどのようなものか説明しよう。

これは主に空中戦で起こる。まず、相手がジャンプしてくる。疑惑投げをする側は、このとんできた相手を昇り斬り（蹴りでも可能）で空中で迎撃しなければならない。すると両者はかなり近い距離で着地することになるのだが、このとき、先に着地した側は、すぐに後から落ちてくる側に密着するくらいまで接近（レバーはほとんど相手方向に入れっぱなし）し、相手が着地すると同時に投げてしまうのだ。



まずはジャンプしてきた相手を、昇り斬りなどで空中で落とす。



着地したら相手方向に移動し、相手が着地した瞬間に投げてしまうのだ。

注意深い読者なら、〝先に着地した方〟の意味にもう気づいたろう。つまり、ジャンプの遅いキャラ、例えばタムタムが十兵衛のとびこみを昇り小キックで返したとしても、先に着地するのはジャンプの速い十兵衛で、タムタムは逆に投げられる恐れがあるのだ。ただこれは極端な例で、大低迎撃した側が先に着地して、あとから落ちてくる側を投げることになる。この疑惑投げの代表的な例で、半蔵に昇り中斬りで落とされ、着地と同時にモズ落としをかけられた、という人も少なくないだろう。これはほぼ全キャラで可能な、やられてみると密かに嫌な戦法だ。

先の当て投げとは、この疑惑投げの理論を用いた返し技だ。アンヌムツベをガードしたら、すぐにしゃがみ小パンチか小足払いを出す。するとそれを喰らったナコルルはかるく跳ねとばされるので、その間に前進してナコルルを着地ど同時に投げてしまおう、というものだ。



アンヌムツベをガードしたら、すぐに小足払いを出す。



するとナコルルはうしろへ跳ぶので、すぐに接近して着地するところを投げてしまう。

前項でも少しふれたが、アンヌムツベのように強力な技でも、このようにしっかりとした返し技が存在しているので気が抜けないところだ。

では、この疑惑投げ、前述のような状況になった場合、投げられる側は何も抵抗できずに一方的にやられてしまうだけなのか？答えはNO、だ。

ここで重要になってくるのが〝目レバー〟と呼ばれているジャンプ方法で、意味としては〝目押し〟と同じだ。このゲームはレバーを入れっぱなしにしていると、着地してから次にジャンプするまでの〝時間〟が、キャラによってだいぶ異なる。右京などは1回1回のジャンプにかなりの間があるが、タムタムやナコルルはレバーを入れっぱなしにしていても、かなり早く連続でジャンプする。だが、着地すると同時にレバーをもう1回上方向に入れ直すと、右京などでも着地と同時に再びジャンプすることができるのだ。この〝目レバー〟を使えば、疑惑投げは回避できる。

そう、あとから落ちる側は、着地と同時に〝目レバー〟をしてジャンプすればいいのだ。これで着地モズされたあとも安心だ……というわけには、残念ながらいかない。仕掛けてくる側が、目レバーを先読みして別の技を重ねにきたり、こちらのジャンプに合わせてジャンプ大斬りを出してくることなどもあるからだ。このあたりは完全に読み合いの闘いなので、カンと経験で勝負していただきたい。

まずは知識…次は経験！

大まかに対戦プレイについての基本的な事柄を述べてきたが、まとめてみると、

「自分の使っているキャラの技の有効間合い、相手の技の届く間合いに注意しつつ、斬るタイミングに神経を集中する」

「返し技についての知識を深め、目レバーや当て投げなどについては実戦経験を積む」

……といったところだろうか。相手の攻撃や返し技などを恐れるあまり、ついつい〝待ち〟に入ってしまいがちな人もいるようだが、それではらちがあかないし、相手にリードされたときにうまく攻めこめないだろう。一部で〝待ちが強い〟といわれているようだが、はっきり言ってそれは間違いだ。「強くなりたければ、前述の対戦基礎を頭に叩き込んで、攻撃、防衛、フェイトなど、全ての経験を積むのだ」これが、サムライ対戦で最も重要な点だ。

攻めこみ、翻弄し、返し技でカウンターを狙う。このサムライ対戦の醍醐味を満喫してほしい。

我流の剣は見切れない

覇王丸

立ち大斬りだけではない　多彩な小技を駆使しよう。最後はやっぱり斬鉄閃。

石井ぜんじ

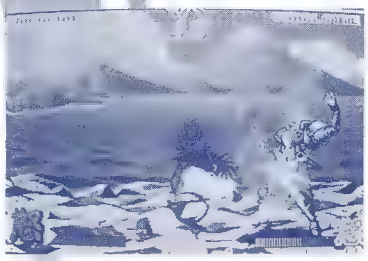
覇王丸は、地上戦では立ち大斬りの一発があり、どんな相手でも脅威を与えることができる。怒ゲージが点滅している場合、一発決まれば勝ててしまうことすらある。

それに加え、ジャンプ大斬りが対空兵器として強い。その他、接近戦では小足払い、しゃがみ斬り、立ち小・中キックと、多彩な技が役に立つ。覇王丸というと、立ち大斬り（斬鉄閃）ばかりに目がいきがちだが、実は多彩な技が使える、バランスのとれたキャラクターなのである。唯一の欠点は、待ちプレイを崩しにくいというくらいであろう。

奥義其ノ壱　あらゆる状況で立ち大斬り（斬鉄閃）を狙え

なんやかんや言っても、やはり覇王丸の1番の技は立ち大斬り（斬鉄閃）である。リーチがあり、出るのが速いのに、当たればごそっと敵の体力を奪い取る、一撃必殺の剣だ。

通常戦では、常に斬鉄閃を狙っていよう。相手が前に歩こうとした瞬間を狙って出す。敵は恐くてうかつに動くことすらままならない。



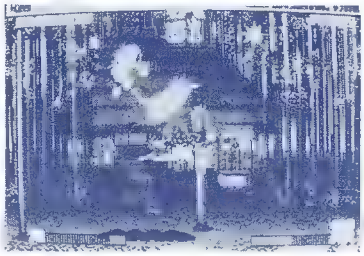
これだよ、これ。しびれるう〜。

ただし、相手によってはガードされると反撃されるおそれがある。また、斬鉄閃を出した瞬間に跳び込まれても危険だ。相手キャラにより、使う頻度を変えていこう。

また、斬鉄閃にはキャンセルがかかる。相手の様子を見ながらキャンセル弧月斬を出していくと、斬鉄閃の隙に攻撃をくらいにくくなるはずだ。

奥義其ノ弐　空中戦はジャンプ大斬りの出番

覇王丸のジャンプ大斬りはリーチはさほどないものの、出るのが速く威力が大きい。そこで、相手が跳んできたらできるだけジャンプ大斬りで返すようにしよう。意外に強力で、刀が届きさえすればたいてい負けることはない。

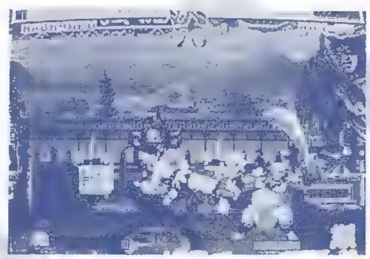


これが対空兵器として実に強力。

逆に、跳び込むときはジャンプ大斬りが届かず、リーチのなさに困る場合がある。このようなときは、ジャンプ大蹴りを使う。ジャンプ大蹴りは横に長く、威力もそこそこある。王虎の立ち大斬りをガードしたあとは、斬鉄閃が入らない位置からもジャンプ大蹴りが届く。

ジャンプ大斬り・大蹴りで跳び込んだときに当たったら、すぐ斬鉄閃で2段攻撃を狙おう。この強力な連続技が決まれば、8割方勝ったも同然、気分爽快だ。

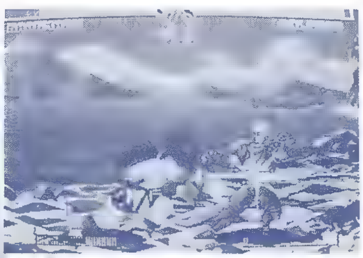
ジャンプ大斬り以外の対空兵器に、ジャンプ中斬りと立ち大蹴りがある。ジャンプ中斬りは見た目より横にリーチがあり、対空兵器に使える。



ジャンプ大蹴りの方が遠くに届く。

奥義其ノ参　通常戦は多彩な技を使い分けろ

地上戦では、あまり立ち大斬りばかり狙うというわけにもいかない。出かかりを攻撃されるとくらうことも多い。そこで、他のいろいろな技を使っていくとよい。



立ち中突きは地上戦の基本。

少し間合いが離れているときは、立ち中突きが使える。出るまでが遅いがリーチがありプスプス相手に突き刺せる。立ち中突きも負けてしまう強い突きを持つ幻庵などには、立ち小・中キックが有効だ。足の先にやられ判定がないため、意外に当たってくれる。

立ち小キックは、相手に接近したあと、連打しながら近づいたり押していったりすることもできる。その他、意表をついてのしゃがみ大蹴り（スライディング）も有効だ。

接近戦では、小足払いとしゃがみ小・中斬りが強い。小足払いは非常に速く、投げ封じにも使える。しゃがみ斬りはそれより少しリーチがあり、威力が少し大きい。これも斬り技としては出るのが速く、かなり使える技だ。ちなみに小足払いからしゃがみ小・中斬りが連続技として決まる。

これらの技を多彩に使っていけば、斬鉄閃に頼らない攻め覇王丸ができるはずだ。

奥義其ノ四　弧月斬をうまく使う

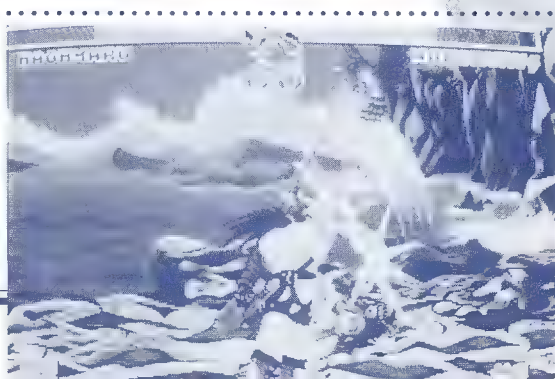
弧月斬は対空兵器として使うとあまり威力がなく、空振りすれば隙が大きい。一見使えなさそうな技である。

確実に当てるためには、接近戦で相手が小足払いを連打してくるなと確信したときや、起き上がりに使うのがよいだろう。忘れた頃に使うと効果抜群だ。その他に、ダッシュしていきなり出すダッシュ弧月斬があるが、これは奇襲なので読まれればはいそれまでよ、である。

ちなみに連続技として、中斬りキャンセル弧月斬が非常に強力である。気絶したらこれを狙っていってもよいだろう。

その他、秘奥義あれこれ

覇王丸のしゃがみ大斬りはとても気絶値の高い技である。ナコルル、タムタムを一発で気絶させられるだけでなく、気絶から気絶へこれだけで持っていけるひどい技だ。あまり使い過ぎるなよ！



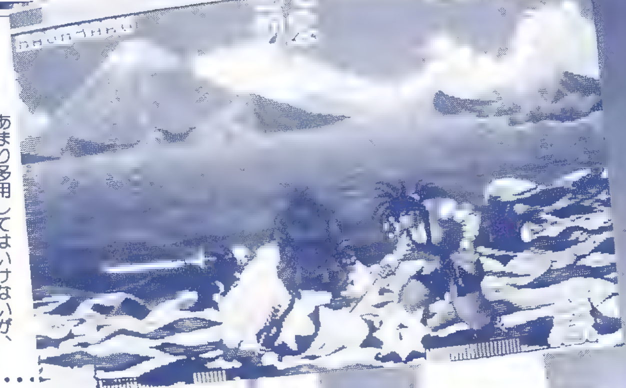
なんと、気絶から気絶へ！嫌われても知らないぞ！

待ち野郎を崩すためによいのは、ダッシュ立ち小キックから少し歩いての投げだ。さらにこの方式を、起き上がりにするとひっかかりやすい。1〜2回投げたら、ダッシュ立ち小キック弧月斬という手もあるぞ。

各キャラ別ワンポイント対策

VS覇王丸　壮絶な一発試合

お互いに斬鉄閃を持っているため、なかなか動けない状



あまり多用してはいけないが、意表をつけば決まる。

沢になる。斬鉄閃を空振りすれば、逆に斬鉄閃のお返しが待っている。

立ったままお互いがうろうろしている場合には、意外に大スライディングが決まりやすい。たまに意表をついて使ってみよう。

VS 橘右京

大斬りで勝負

地上戦では斬鉄閃と立ち中突きを中心に闘っていこう。地上戦でそれほど押されることはないはずだ。

勝負は右京がつばめ返しを狙ってジャンプしたとき。ジャンプ大斬りで反応よく迎撃しよう。また、つばめ返しの着地の隙には逃さず斬鉄閃を決めろ!

VS 服部半蔵

小斬りに注意せよ

立ち中突きと斬鉄閃で地上戦を行えば、かなり有利なはず。しかし、中にはガードばかりしている待ち半蔵もいる。こういう相手は、小斬りを出してくるタイミングを読んでこちらの突きのバリエーションを変えよう。

VS ガルフォード

プラズマブレードがやっかい

基本的に半蔵と同じだが、プラズマブレードはためがいらないため、タイミングがやや読みにくい。どちらにしてもじりじり端に追いつめつつ、小・中斬りをくらわないように注意する。

VS ナコルル

ゆっくり近づけ

斬鉄閃をちらつかせながらときおり立ち中突きを出す。そして、じりじりと画面端へ追いつめていこう。アンヌムツベをガードした場合は、しゃがみ中斬りや小足払いを当てて跳ねたところを着地投げなどで攻撃する。

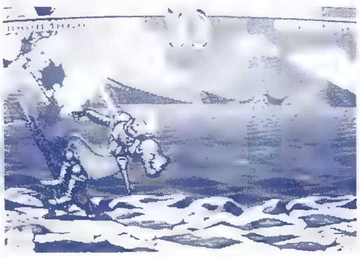
待たれた場合は、ダッシュしゃがみ小斬りなどを繰り返したあと、ダッシュ立ち小キック投げなどで崩すしかない。

VS シャルロット

ジャンプ大斬りの斬り合い

突かれるだけでつらいが、タイミングをはかればなんとか斬鉄閃が決まる。立ち中突き・小斬りは一応使えるが、多用すると突きをくらうばかり。そこで、手数を減らしてフェイント気味に使おう。地上戦では斬鉄閃だけが頼り。

しかし、斬鉄閃のときにジャンプされると悲惨なので小弧月斬をキャンセルで出しておこう。



ジャンプ大斬りが決め手だ。

ジャンプ大斬りで攻められたら、とりあえずガードしてから小足払い連打して追い払う。反応が速くできたときには、ジャンプ大斬りをジャンプ大斬りで落とそう。これを決めないとなかなか勝てない。



VS 柳生十兵衛

ジャンプ大斬りでとびこみ封じ

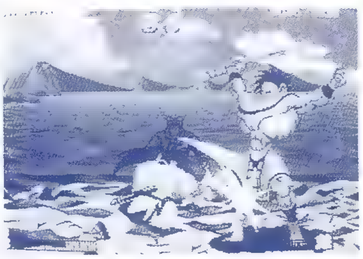
地上戦では立ち中突きと斬鉄閃で攻める。斬鉄閃は出かかりに止められにくいし、ガードされても反撃をくらわないので多用できる。これは有利な点だ。

十兵衛の跳び込みはよほど遠距離でなければジャンプ大斬りで落とせる。反応第一だ。

VS タムタム

意外な強敵

基本通り立ち中突き、斬鉄閃・ジャンプ大斬りで攻めるが、地上戦で足技をうまく使われるといい勝負。アハウ・ガブル連打は、ダッシュでくぐってしゃがみ大斬りを当てよう。



アハウ・ガブル連打は、外からぎりぎり斬鉄閃が決まる。

VS 千両狂死郎

技の戻りを狙え

狂死郎は思ったより技の隙が大きい。できれば空振りの隙に斬鉄閃を狙おう。血煙曲輪は、めくり気味にこない限り立ち大蹴りなどであっさり落ちる。

VS 王虎

うかつに出せない斬鉄閃

斬鉄閃をはずせば無条件で立ち大斬りを入れられてしまうからつらい。キャンセル弧月斬で被害を最小限に抑えたい。逆にジャンプ大斬りをガードしたら、ジャンプ大蹴りが確実に入る。近ければもちろん斬鉄閃だ。

地上戦では不利だが、王虎のジャンプ尻などはすべてジャンプ大斬りで落とせる。

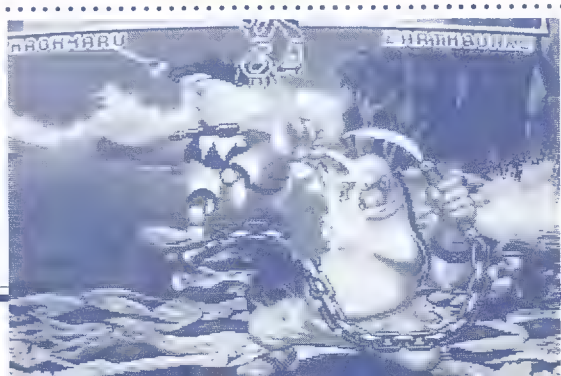


幻庵の爪は立ち小・中蹴りに弱い。

VS 不知火幻庵

立ち小・中蹴りで勝負!

幻庵の爪には、立ち小・中蹴りが当たりやすい。地上戦で立ち小・中蹴りをチョコチョコ出しつつ、斬鉄閃の一発を狙っていこう。



アースクェイクのしゃがみガードに逃げ小斬りが当たるのだ。

攻撃的な覇王丸を目指せ!

覇王丸が、多彩な技を持つ攻めキャラであることがわかっていただけたかな? 待ちプレイでは攻めの進歩が生まれない。多彩な技でじりじりと相手を追いつめ、最後に一発斬鉄閃といこう。

燃えろ恐怖の三択攻撃

橘 右京

非力さを補って余りある、
秘剣つばめ返しを駆使して闘え!!

FRS-N.O

右京は、使える通常技のほとんどが、小、中攻撃に限られるために、攻撃力ではどうしても低いほうの部類に入ってしまう。

メイン攻撃がしゃがみの小斬りとなるので、その辺は仕方ないのだが、この攻撃力の低さを、必殺技の秘剣つばめ返しで補うことになる。

右京というキャラは、このつばめ返しを使いこなせるかどうかで、すべてが決まってしまうと言っても過言ではない。それでは、そのつばめ返しを極めるための術を伝授しよう。

奥義其ノ壱 あらゆる体勢から、つばめ返しを出せ

インストカードに書かれているように、つばめ返しはジャンプ中にコマンドを入力しなければならない。

しかし、この技に限って、地上でコマンドを入力してから、すぐにジャンプしてボタンを押しても操作を受けつけてくれる。

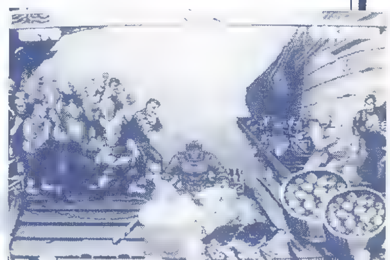
これが、「昇りつばめ返し」だ。昇りつばめの長所は、相手はこの技を立ちガードでなければ防げないという点にある。

さて、ジャンプする方向だが、昇りつばめはレバーを左下から一気に右上まで半回転させれば簡単に出せる。だがこれでは、相手にガードされてしまった場合に反撃を受けるのは必至。

そこで、メインに使うのが、「バックジャンプの昇りつばめ返し」だ。

やり方は、地上でつばめ返しのコマンドを入力しておき、すぐ左上へレバーを向けて、跳んだらボタンを押す。

コツとしては、地上でコマンド入力するとき、↙↓↘→の真右のときに一瞬レバーを止めて、一気に左上へ入れる。跳んだのを確認したらすぐにボタンを押す、という方法がやりやすいと思う。この技を相手の近くで出すと、しゃがみガードでは防げない。



地上でコマンドを入力して…、



すぐレバーを左上に入れて斬るボタン。

奥義其ノ弐 バックダッシュつばめ返し

つばめ返しが出る条件は、右京の両足が地面から離れていること。逆に浮いてさえいればOKなのだ。

これを利用して、レバーを後方2回入れのバックダッシュ（飛び退き）中に、つばめ返しを出そうというのが、奥義其ノ二・バックダッシュつばめ返しだ。

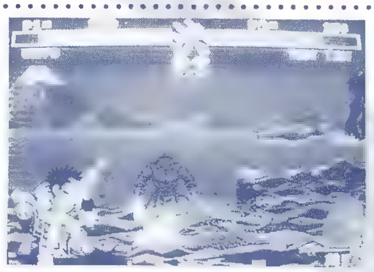
これも、先ほどの昇りつばめ返し同様に地上で、つばめ返しのレバーコマンドを入力、その後すぐにレバーを後方に素早く2回入れて、右京の足が離れたら斬るボタン。



大で出せば飛び道具として使える。

これで、ものすごいスピードで地上をバックダッシュしながら、つばめ返しを出す右京が見られるでしょう。

右京の立ち中斬りが当たるかどうかという間合いで、いきなり出せば、相手もそうやすやすと近寄れなくなる。



目の前で出すとガードしようとしても反応が遅れて大体当たってくれる。

…つばめ返しは、このほか、相手が空中にいるときに、跳んですぐ出せば対空技にもなる。自分で、ここだ!!と思ったときにつばめ返しが出せるようになると、それだけで勝率も上がる。右京マスターへの道は、まずつばめを制することから始まる。

奥義其ノ参 使える通常技

つぎは、通常技の中で使える技の数々を見ていこう。

まず、メイン攻撃となる、しゃがみ小斬り。この技を出しているだけで、相手の技の大多数に打ち勝てる。敵と近い間合いのときは多用していいだろう。

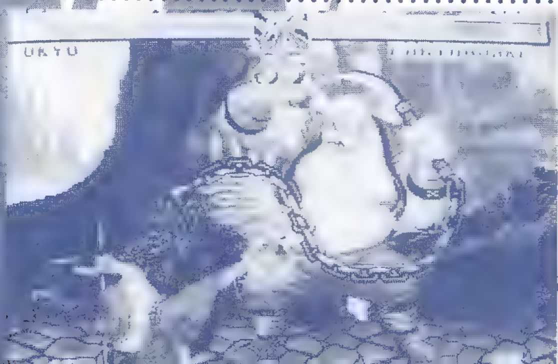
立ちの小斬りも地味そうで実は強い。幻庵の立ち小斬りや肉転、狂死郎の跳尾獅子を打ち消せる。この技は、しゃがみ小斬りに織りまぜて使おう。

この、立ちとしゃがみの小斬りを使いながら近づき、相手が技を出すな、と思ったら立ちの小、中跳り（スライディング）を出す。この技も、相手の技を打ち消すのに実に有効。対覇王丸、ガルフォード、半蔵、十兵衛といったところには多用していい。

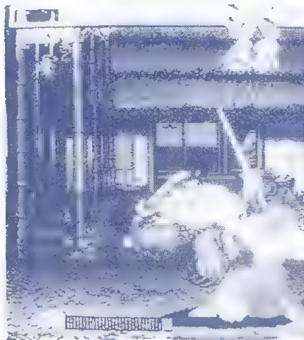
このような戦法を取っていると、跳びこんでくる相手もいるだろう。そういう相手には、しゃがみ大蹴りが対空技となっている。この技は別名"究極対空"と呼ばれており、跳んできた敵のほとんどの技を返せる。負けるのは、シャルロットのジャンプ大斬りくらいなものだ。

相手との間合いによって、こちらも跳ぶ余裕があったら、バックジャンプしてつばめ返し、またはジャンプ大斬りを狙おう。

そうこうして、相手を転ば



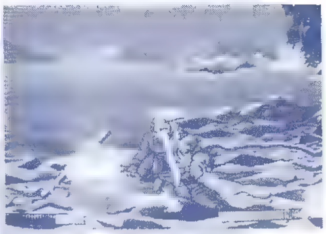
見てくれは悪いが威力は申し分ない究極対空。

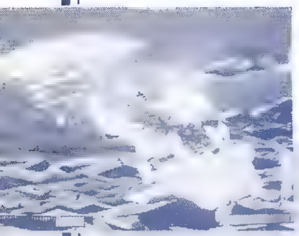

実は相手の技を消すように使える中スラ。

せることができたら、相手の起き上がりを攻める"三択攻撃"につなげよう。

魔の三択攻撃

相手を転ばせたら、密着してしゃがみ小蹴りを連打。相手が起き上がる瞬間に…


お?しゃがんでるね!?


業火に滅せよ。

①バックジャンプの昇りに
　つばめ返し
②しゃがみ小蹴り連打
③投げ

の、いずれかを行う。つばめ返しを警戒して立ちガードしていると、しゃがみ小蹴りが入ってしまう。ちなみに、しゃがみ小蹴りが入ったら立ち大キックをすぐ出せば2段攻撃で相手はガードできずに転ぶ。この、しゃがみ足払い2段をくらうまいと、しゃがみガードすると、今度は昇りつばめがガードできない。

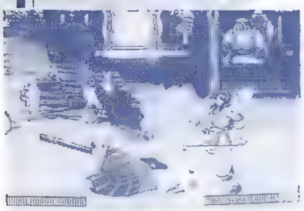
超手堅いガードしかしない相手は投げてしまおう。

対各キャラ別ワンポイント

VS 覇王丸
最後まで気を抜くな!!

覇王丸の近距離時に気をつける技は立ち中斬りと大斬り。特に大斬りは、時として王虎もビックリの威力を発揮する。どたん場の大逆転もありうるので、最後まで気を抜けない。

しゃがみ小斬りや立ち中スラが有効なので、常にこれらの技で動きを止めるようにして、右京ペースの試合展開に持ちこもう。


気絶したら、中のささめゆき。簡単な三段だ。

VS 橘 右京
「お、同じ顔…許せん!!」

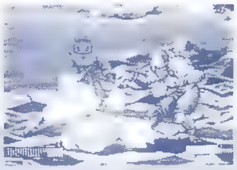
非常にやりにくい相手。要するに、敵も、これまで書いてきたようなことを狙っているわけだ。

自分でやられて初めてわかる、三択攻撃の恐怖…。くれぐれも昇りつばめには気をつけて。

VS 服部半蔵
二大必殺技は要注意!!

半蔵といえば怖いのが、爆炎龍とモズ落とし。

爆炎龍はいつも小で来るが、ときどき大で出されることがあり、ジャンプしづらい。接近戦で気をつけるのが、モズ落とし。下手をすると、ガルフォードのストライクヘッズの倍近く減らされてしまう。密着されそうになったら、しゃがみ小蹴りで追い払おう。


めくられたら、早めに立ち中蹴り。

VS ガルフォード
半蔵よりはまだ楽

半蔵との大きな差は爆炎龍と犬の差。基本的に、中スラとしゃがみ小斬り、立ち中斬りで攻める。犬は、しゃがみ小斬り、小蹴りで返せるが、犬を相手にするよりもガルフォード本体を狙いに行ったほうがいい。

VS ナコルル
リーチの差を生かせ

ナコルルはリーチが右京より短い。メインはしゃがみ小斬りで攻める。タカにつかまられたら、すぐジャンプしてつばめ返し。アンヌムツベは下手に手を出さないで、ガードしてからカウンターを当てよう。

VS シャルロット
強敵!!西洋の魔女

つらい闘い。シャルロットとのリーチ差は歴然としている。突破口は、シャルロットの中斬りの戻りだ。ここからうまく突きくずすしかない。

あと、ただやみくもに攻撃するだけだと、全部パワーグラデーションのえじきとなるので気をつけたい。

VS 柳生十兵衛
足クセの悪さを見切れ!!

十兵衛としては跳び込みからの、足クセの悪さで勝負をかけたいところだろうが、ここは落ちついて究極対空で返そう。右京のほうが有利な闘い。

VS タムタム
跳び込みで勝負!!

タムタムは右京の跳び大蹴りを返しにくい。うまく、跳べる間合いに持ちこもう。意外に、バックダッシュつばめ返しを決めやすい相手。しゃがみガードしていると当たってしまう、逃げ大斬りに注意。

VS 千両狂死郎
懐に入れば…

狂死郎戦は、間合いによって、有利不利が変わってくる。

近いときは、しゃがみ小斬りで攻め、技の戻りなどの隙をついて近寄る。懐に入ってしまえば狂死郎のナギナタはないも同然。足技に気をつけて、しゃがみ小斬りや小スラで攻めよう。

VS 王虎
恐怖!!"ドリャア〜ッ!!"

王虎には、どんなにリードしていても「ドリャア〜ッ」一発で逆転されてしまう。こいつに対してだけは、小技でチクチク攻めるより、大技で勝負に行ったほうがいいかも。

意外に立ち大斬りが入る。ギリギリの間合いから試してみよう。

VS 不知火幻庵
すべてが読み合い

幻庵の出す立ち小斬りには立ち小斬りが、しゃがみ小斬りにはしゃがみ小斬りが返し技になっている。この技をどちらか出しつつ近寄ろう。幻庵の対空技はジャンプ中斬りで、跳びが異常に素早いので、跳んで返そうとばかりする相手には、ジャンプの頂点でつばめ返しを当ててやろう。

VS アースクェイク
うわ〜い、近寄るな!!

とにかくつばめ返し。跳ばれてもつばめ返し。接近されると、不利なので、あらゆる手段を使って、近寄らせるな。もし、接近されてしまったら、しゃがみ小蹴りを連打してつき離し、バックダッシュつばめ返しで脱出だ。

非力にめげず攻め倒せ

つばめ返し以外は非力な右京。相手の2倍、3倍手数ではヒットしてるのに、逆転されてしまうこともある。

打開策は、地上での闘い方だ。小、中スラをうまく使い、転ばせて三択攻撃につなごう。

忍者といえるのはこいつしかない！

服部半蔵

しゃがみ大斬り、もず落とし…強い技があるじゃないか。これをどう決めるかがカギになるぞ。

C・LAN

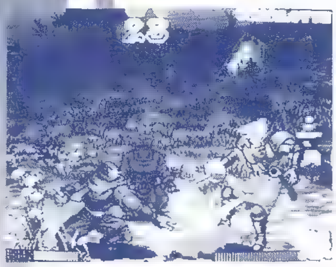
技のリーチが短いため、半蔵（ガルフォード）は、斬り合いには不向きなキャラといえる。中間距離をできるだけ避け、高い機動力を生かしたかく乱戦法が主体となる。これに爆炎龍をうまく織り込んでいけば、ダイヤグラムでは下位グループの半蔵も、上位陣となり闘えるキャラクターであることがおわかりいただけるだろう。

では、半蔵をどう使えばいいのか？具体的な闘い方を解説していこう。

通常戦での斬り合い

半蔵の持つ地上攻撃では立ちの小斬り、中斬りの使用頻度が高くなる。前に踏み込んで斬るため、リーチが意外にあり、かつ出るまでが早いのだ。

これに、ときおりしゃがみ大斬りを混ぜるといいだろう。これは一種のバクチで、空振りしたり、至近距離でガードされてしまうと反撃をうける可能性が高い。しかし、もし当たれば、恐るべき大ダメージを与えることのできる、一撃必殺の技なのである。



意外にリーチもあるぞ。一発逆転を狙え！

さらにバリエーションを求めるなら、立ちの小蹴りも使おう。遠距離での蹴り上げの、ギリギリ先を当てるようにするとよい。対忍者戦で特に効果がある。

爆炎龍シールド

なんのことはない、爆炎龍をどんどん出し続けるという戦法だ。一見何の意味もない愚策と思えるが、ジャンプの遅いアースクェイク、王虎などにとってはけっこうイヤなもの。跳ばれたらジャンプ斬りで落とし、バックジャンプから再び爆炎龍。あまり単調にやるのは考えものだが、小技でフェイントも混ぜつつ行えば、相手はなかなか攻めにこれないはずだ。



クックックッ、手が出まい。

ただし、これは自分がリードしているか、残体力が均衡しているときに待ちつつ相手のあせりを誘う戦法なので、冷静に対処（垂直ジャンプでよけ続けるなど）されるとほとんど意味をなさないので御注意を。

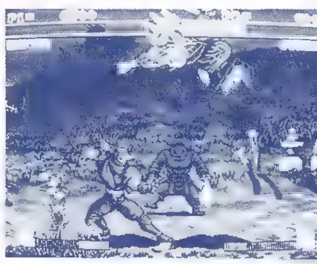
対空環境の整備 技と間合いを覚えよう

対空技…つまり相手が跳んできたら何で落とせばよいか、ということだが、対CPU戦と違って、絶対といえるものが少ない。これから挙げる技は、どれも相手の行動次第で返される可能性があることを覚えておいてほしい。

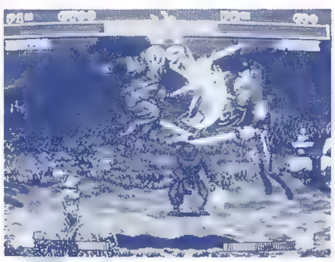
1、ジャンプ斬り

一般にはジャンプ中斬りがよく使われる。出るのが早く、横に長いため、これが実に重宝するのだ。跳ばれた間合いによって、ジャンプ方向もうまく使い分けていこう。

また、ジャンプ小斬りも実は使える。判定が上方向に強いため、相手がほとんど自分の真上にいるような場合でも、バックジャンプ小斬りが勝ってしまう場合が少なくない。リーチが短いのが唯一の欠点だ。



例えばこんな状況でも…。



返せるんだこれが。

2、立ち大蹴り

近距離の蹴り上げ。地上で出す技としては一番いいが、負けてしまう場合が実はかなりある。対アースクェイク、狂死郎などには有効だ。間合いに充分注意すること。

遠距離のソバットも、先を当てれば一応対空になる。

3、しゃがみ大斬り

対王虎、ナコルル専用。刃の先を当てないとダメ。他キャラにも使えないことはないが危険が伴う。

4、立ち大斬り

遠距離の回転斬り。対タムタム専用。タムタムには中間間合いで跳ばれることが多いためこれを使う。2回転目で斬るので、タイミングはかなり早めだ。

このほかにも、余裕があればくぐりもず落とし、くぐりしゃがみ大斬りも狙える。これらもうまく使い分けよう。

もず落としへのプロセス

決まればカッコよく、大ダメージを与えることのできるもず落とし。しかし、間合いが狭く、意外に狙いにくいものだ。

最もポピュラーな方法として、ダッシュもずがある。中間距離から、タタッと駆けよってもずをかける。ダッシュ中にコマンドを入力しておこう。相手の飛び道具を垂直ジャンプでよけたあと、ラウンド開始直後にいきなり狙いにいくなんてのもいい。

また、ジャンプ攻撃すかしもず、至近距離での立ち大蹴りキャンセルもず、ガードもずなど、チャンスはいくらでもある。ガードもずというのは、相手のジャンプ攻撃をガードしてすぐに出すというもの。対シャルロット戦で有効。ガードした瞬間に素早く入力を開始すれば、ガードの「カキン」という音とほぼ同時にもずがかかるぞ。



このときすでにもず落としコマンドは完了している。

そうそう、もず落としはなるべく大蹴りでかけること。ダメージ量が全然変わってくる。小もずは屈辱技にはいいかも。

各キャラ別ワンポイント対策

VS 覇王丸

一瞬の迷いが死を招く

細心の注意を払ってほしいのが立ち大斬りだ。とにかくこれさえくらわなければ勝機は十分ある。爆炎龍を撃つ際も間合いに注意すること。相打ち狙いの手痛い一撃をくらわないように。

大斬りをガードしたり、空振りしたときはすかさずダッシュもずを。

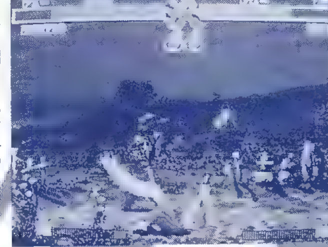
跳び込みは極力避けるべし。

VS 橘右京
つかみどころのない奴

通常技が強く、つばめ返しがあるため、今いち攻めづらい感がある。跳び込まれたときも素直にガードするか攻撃にいくか、読みが問われるところ。しかし右京側にしてもそれは同じこと。うっかりつばめ返しを出してしまうと、こちらも強力なしゃがみ大斬りを入れることができる。
　間合いが離れれば半蔵有利。爆炎龍で押していこう。


「うら〜！」そーれダッシュもずだ。




相手を倒したら、早めに出しておく。そして下斬りだ。

VS 服部半蔵
互角の闘いだ（当り前）

斬り合いの実力が問われるぞ。立ち小、中斬りだけでなく、立ち小蹴り、しゃがみ大斬りも使おう。
　また、小斬りキャンセル手裏剣も有効だ。手裏剣のモーションは小斬りと同じ上に出るのが早いためである。これは他のキャラに対しても同じだが、ガードされたときに強烈な技はくらわないので（せいぜい中斬りとか）比較的気楽に使うことができる。

VS ガルフォード
落ちついて地味にいこう

若干半蔵有利。やはり爆炎龍の存在が影響している。ハデハデなガルフォードの戦い方につきあわず、地味に攻めること。闇に生きる者は目立ってはならないのだ。
　ガルフォードのうらやましがる、爆炎龍、大もず落としを積極的に狙っていこう。分身→しゃがみ大斬りも奇襲にはいい。

VS ナコルル
しゃがみ大を過信するな

攻めるフリをしてガードを固めよう。使う技は小斬り、足払いをメインにし、カンカン押していくようにする。とにかくアンヌムツベが恐いので、爆炎龍以外の必殺技はできるだけ使わないこと。
　アンヌムツベをガードしたらしゃがみ大斬りがいいが、もし終わりぎわだとガードされてしまう。そこに小斬りアンヌなどをくらってしまうので、アンヌムツベをどの辺で出したかをよく見て大斬りが入るか判断すべし。確実なのが小足払いで、そこからもずを狙ってみるのもいい。

VS シャルロット
うまくカウンターを狙おう

跳ばれても突かれても厄介なシャルロット。こちらはその、雨のような攻撃のスキをぬって闘うことになる。
　突きに対しては、カウンターの小斬り狙いで。
　ジャンプ攻撃に対しては、素早くジャンプ小、中斬りで落とす。もし読まれて相討ち、もしくはくらってしまったらしゃがみ大も併用しよう。
　また、ジャンプ大斬りをガードした後は、もず落としが狙えるぞ。中間距離での爆炎龍も有効だ。


この位置関係ならもずが入る。

VS 柳生十兵衛
あの足さえなければ…

かなり辛い闘いを強いられる。跳び込みにはバックジャンプの小、中斬りがいい。ジャンプが速いので爆炎龍もそこそこ使える。
　接近戦はかなり不利。思い切ってしゃがみ大斬りを使うかガードに徹しよう。

VS タムタム
頼るはやはり爆炎龍

立ち小蹴りとジャンプ大斬りのせいで、地上戦も、空中戦も不利。離れて爆炎龍で押し、跳ばれたら立ち大斬りで返すか、めくり狙いでのジャンプ大斬り、ダッシュもずなどの奇襲技で応戦すべし。


この大斬りが対空になる。2発入ることもあるぞ。

VS 千両狂死郎
空中戦は避けるべし

爆炎龍で跳ばせて…はいいのだが、狂死郎が血煙曲輪のほかに、ジャンプ中突きなどを使い分けてくる場合は対空技に困ってしまう。ただし、スタート時ぐらいの間合いなら何できても立ち大蹴りで返せるので、結局理想的な間合いで跳ばせることが大切なのだが…。


血煙もなんのその。強いぞ大蹴り。

VS 王虎
一撃にさえ注意すれば楽

ジャンプ攻撃は、ジャンプ斬り、立ち大蹴り、しゃがみ大斬りを使い分ければすべて返せるので、何とか跳ばせよう。
　ここはやはり爆炎龍でじりじり攻めるのがいい。
　中間距離では恐るべき大斬りがあるのでなるべく避けたいところ。けど大斬りをガードした後はジャンプ[illegible]入るぞ。

VS 不知火幻庵
手が出ないよ〜

とにかく小斬りをシャカシャカやられているだけでやな相手。一応爪にしゃがみ斬りや立ち蹴りを合わせることは可能だが、はっきりいって運。
　めくり大斬りが使える（肉転にも勝てる）が、早めに反応されて空中で落とされやすいので注意。

VS アースクエイク
間合いを離そう

爆炎龍シールドをはりたいのだが、そこまで持っていくのが難しい。
　跳ばれたら立ち大蹴り、けつをガードしたら小足払いかジャンプ…と冷静に対処しよう。

強敵多し！明日はあるのか？

多彩な必殺技をもってはいるものの、結局長い突きを持つキャラには不利な半蔵。うまく相手を欺いて勝利をものにしようね。

パピってプラズって斬れ！

ガルフォード

最弱キャラといわれているガルフォード。しかし、だからこそ使いたくなるもの。

C・LAN

ガルフォードは、半蔵とほぼ同じ性能を持つキャラだが、爆炎龍がない分、若干弱い点は否めない。しかし逆にための必要がないため、軽快な動きで闘うことができる。

一見使えなさそうな犬技も、うまく使えばそれなりに効果を発揮するし、細かい部分を見れば半蔵より強い技もある。

落ち着いた半蔵もいいが、暴れまくる陽気なアメリカン忍者、ガルフォードを使ってみてはいかがでしょうか。

半蔵とはこう違うガルフォードの特徴

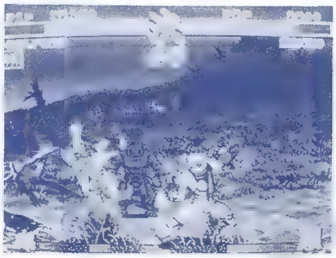
ではまず半蔵との違いを挙げていこう。

・犬技の存在

まあこれは見てすぐわかる違いだね。説明するまでもない。

・ストライク・ヘッズ

半蔵のもず落としに比べ、与えるダメージが極端に少ない。ピヨったときにこれを使うのはハッキリいって大損。



このダメージの差は一体。やはり本物には勝てんのか。

・ダッシュ攻撃

ボタンを押し放しでダッシュすると、短い距離を走って出すのがダッシュ攻撃だ。

ガルフォードは、小なら小、中なら中がちゃんと出るのに対し、半蔵は大なら中、中なら小、小だと接近用の小がでる。これはガルフォードが僅かながら有利といえるかな。

・レプリカアタック系

実はガルフォードのほうが早く出るのである。相手の起き上がりに早めに出してしゃがみ大斬りを狙うときは、半蔵よりほんの少しだけタイミングを遅めにしよう。

・プラズマブレード

手裏剣より出るのは遅いが出たあとの硬直は短い。

出すときに大声でしゃべってしまうのが実は欠点だ。

長所としては、手裏剣のように相手に斬られてしまうことがない点が挙げられる。

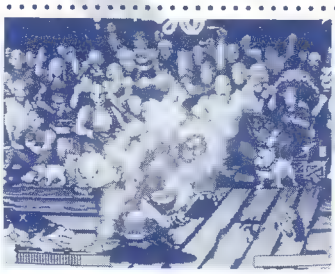
パピィを駆使せよ！犬技の使い方

通常戦は、半蔵と同じく小、中の斬りを狙いつつ、キャンセルや残像からプラズマブレードや犬技を出していく感じになる（キャンセルの詳しい説明は85ページ参照）。

犬の使い方は様々だが、一つに今挙げた通常戦に絡めるというものがある。これを応用した（というほどでもないが）方法で、相手の攻撃が届く間合いに入ったらいきなり出すのが有効だ。犬技はコマンド入力が完了すれば出るので、相手の攻撃をくらいつつ犬をぶちあてるのだ。いわゆる肉を斬らせて…というものだが、犬技は与えるダメージが大きいので相当効く。ただ足払いには犬ごと負けてしまうので注意。

ほかに、対空である大跳りにキャンセルをかけて小のラッシュドッグを出すというのもいい。相手の着地にひっかける形になり2ドット削ることができる。うっかりくらってくれたりするとラッキーだ。

などなど…。ここで犬の使い方を説明しておいていうのもなんだが、やはり犬技は基本的に硬直が大きいので露骨な使用は望ましくない。跳ばれでもした日にゃズバアッと大きいのをもらってしまうので、犬技は対戦でときおりきかせるスパイス的な技と考えるのがいいかもしれない。



これにキャンセルをかける。蹴りが当たった瞬間にコマンドを入力。

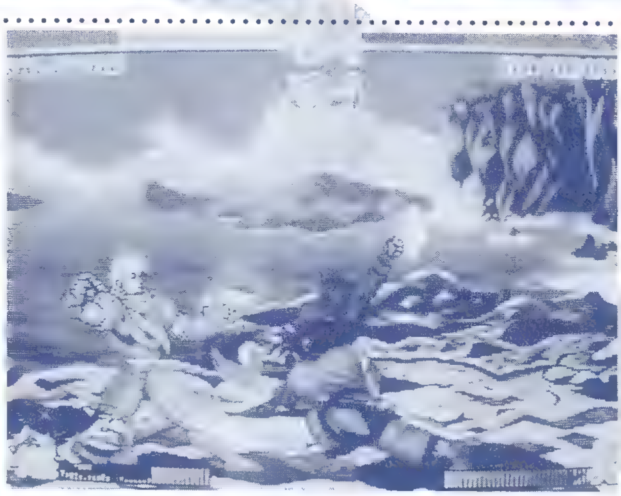


するとこんな感じでひきずります。

各キャラ別ワンポイント対策

VS 覇王丸
大斬りに一閃されぬよう注意

どのキャラでやるにしてもそうだが、覇王丸の攻撃でとにかく恐いのが例の大斬りである。



プラズヴァッてなこと、よくあるので注意。

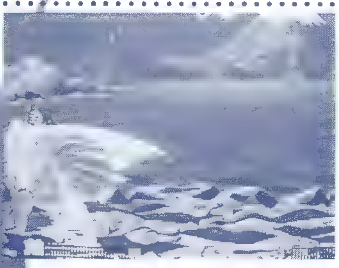
リーチの関係上、辛い闘いになるのは否めない。接近して小技で押すか、遠くでプラズマブレードを中心にフェイントを交えて攻めるといい。対空技はジャンプ中斬りがベスト。ちなみに、こいつには犬技はあまり使わないこと。

もし大斬りをすかるかガードしたら、ダッシュストライクヘッズ（もちろん大）を狙ってみよう。

VS 橘 右京
今いち攻めづらい難敵

接近戦が不利なため、かなり攻めづらい。登りつばめ返しには細心の注意を払おう。近くでガードすれば確実にしゃがみ大斬りが入る。

立ち回ってしゃがみ大斬りをぶち当てたいところだ。



よしもらった。大斬り大犬でいれるかねー。

VS 服部半蔵
接近戦でかきまわせ

爆炎龍の有無が微妙に効いてくる。超遠距離なら撃ち合

えるものの、中間距離では爆炎龍がかなりイヤな存在である。そのためにも接近して小技で攻めていきたい。しゃがみ大斬りも狙っていこう。
もず落としのダメージは半端じゃないので注意しよう。

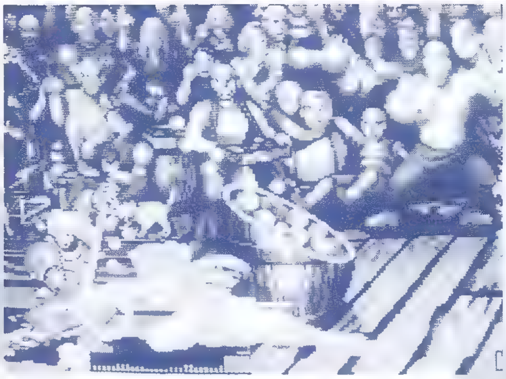
VS ガルフォード
暴れまくって闘うべし

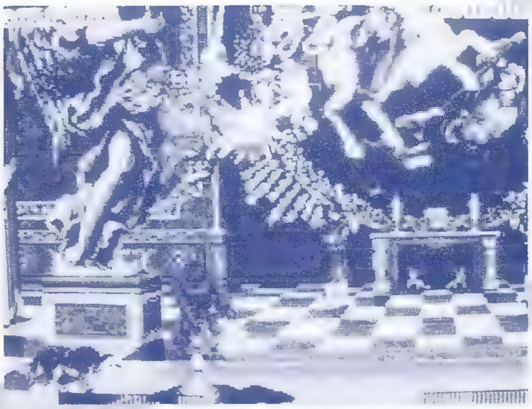
基本的に半蔵戦と大きな違いはない。キャンセルで暴れるもよし、小技でジワジワ押していくもよし。

VS ナコルル
必殺技は使っちゃダメ

プラズマブレード、犬技は、反応のいいナコルルには簡単にアンヌムツベで返されるので基本的に使わないこと。

小斬りや小足払いをメインにそしてしゃがみ大もたまにまぜて押していくような感じで攻めつつも、アンヌムツベを絶えず警戒しておくこと。アンヌムツベをガードしたら、近くで出されたのならしゃがみ大斬り、遠ければストライクヘッズや足払いで返そう。


さて、ここからどうしよう。

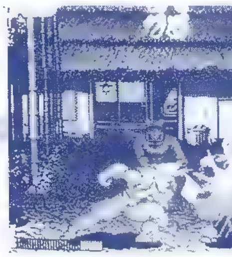

素早くジャンプ中斬り。たまにしゃがみ大で返すのもいい。

VS シャルロット
ジャンプ中斬りで撃退せよ

最も辛い闘いになるだろう。斬り合いは絶対的に不利。使うなら小斬り、中斬りで。一応剣の突きかけたしゃがみ大斬りを合わせることも可能だが、かなり運がらみなので使うなら慎重に。
そして、ジャンプ攻撃には常に注意しておき、跳ばれたら即座に反応してジャンプ中斬りを当てよう。
スプラッシュファーントがくいこんだら（まずないと思うが）立ち大斬り→大ラッシュドッグの二段を入れよう。

VS 柳生十兵衛
その足やめれ～

跳び蹴り、足払い、そして突きが強いため、ある意味ではシャルロット以上に嫌な相手。
地上戦では小斬りをメインに闘う。十兵衛の突きは前に身を乗り出すので、カウンターで斬れることが意外に多い。


けっこうこの小斬りが使えたりする。

跳び込みには、相打ち覚悟の大蹴りか、垂直or逃げの小、中斬りで返すといいだろう。

VS タムタム
足くせ悪すぎ

実はかなりの強敵。立ち小蹴りでほとんど攻撃を止められてしまうし、ジャンプ攻撃も逃げ大斬りでザックリやられてしまう。跳び込まれても返し技に困る。
地上戦では立ち中斬りをメインに、ダッシュストライクヘッズなどの奇襲を交ぜて闘おう。タムタムは逃げ斬り以外の対空技が乏しいので、間合いが近ければ跳び大蹴り、大斬りでめくりを狙おう。


この蹴りがくせ者。なんとかしてくれ。

VS 千両狂死郎
うまく跳ばせよう

突きが長いものの、振りが大きいため、接近戦は特に不利というわけではない。
対空技は立ち大蹴りがいいのだが、なかなかこれが出せる間合いでは跳んできてくれないのでもどかしい。

VS 王虎
どりゃあ～をガードして…

覇王丸同様大斬りが脅威だが、もしガードできればジャンプ大斬りが入るのが大きい。向こうもそうそう大斬りは出せないはずだ。
プラズマブレードは跳ばれても硬直があるため、対空技が出しにくいため意外に苦戦する。大斬りに警戒しつつ、小技で攻めよう。
爆転投げはジャンプで回避するのがいい。爆転法自体は下手に行動を起こさずにきちっとガードするのが無難。

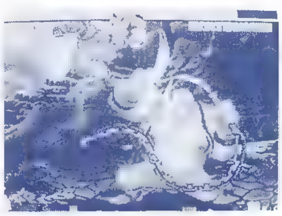

ヒッ、ヒッ、ヒ、うれしいねえ。

VS 不知火幻庵
なんでこんなに強敵ばっかり

突きが長くて早い幻庵は、地上戦は最も不利。しかも跳んでも登り大斬りで返されてしまう。
地上戦では小足払いや立ち小蹴り、小斬り、そしてカウンター狙いのしゃがみ大斬りで地味に攻める。
跳び込むならばめくり狙いの大蹴りか大斬りがいいだろう。

VS アースクエイク
むやみに攻めこむな

アースクエイクの通常戦で出す技は限られている。しゃがみ大斬りとジャンプけつのみである。ジャンプけつは落ち着いて大蹴りで返す。しゃがみ大をうっかりくらってしまうのは仕方ない。先読みで跳び込めばジャンプ大斬りが入るので狙うのも手だ。
けつをガードしてしまったら、小足払いかジャンプで逃げ、ファットハウンドはしばらくガードしてからしゃがみ大斬りで斬る。
待ち野郎には逃げ小斬りが入るぞ。


しゃがみガードにはこれ。

最後にひとこと

結局突きの長い敵、ジャンプの速い敵には不利な闘いを強いられるガルフォード。最弱の理由はそこにある。けど、最弱だからこそ、勝ったときの喜びも大きいのだ。技を追及するタイプの人にはピッタリのこのキャラ、ちょっと使ってみない？

世界中の悪人に大自然のおしおきだっ!!

ナコルル

一気に攻めこむことができないが逆にいつでも一発逆転が可能な「可能性のあるキャラ」それがナコルルだ

KAL

ナコルルは一撃離脱型キャラ。相手の一瞬のスキをついてアンヌムツベが決まれば、それだけで形勢逆転したり、勝負がついてしまうことも少なくない。

体が小さく、対空兵器には強力なものが揃っているが、反面、通常技のリーチが短いとか、気絶しやすいといった短所も合わせもっていて、技の使いどころを考えさせられる、まさに一長一短のキャラだ。

それでは各技の使い方などを説明していこう。

奥義其ノ壱 いつでもアンヌムツベを出せるようにする

アンヌムツベは超強力な必殺技だ。相手はこの技が嫌だから、中間～近間ではなかなかスキを見せないだろう。ただそれでは向こうも目処がたたないので、何とかこちらのスキを突いて攻撃してくるに違いない。こちらとしては、そこを突くのだ。スキを突こうとして出してくる技に、アンヌムツベを合わせるのだ。

そうは言っても、通常技に決めるのはなかなか難しい。バクチで当たるかでもしない限り、技を見てからコマンド入力したりしていてはまず間に合わない。そこで〝読み〟が必要になってくる。相手の動きのリズムを読み、〝今だ!〟と思った瞬間に思いきってコマンドを入力する。ただこれだとたいしてバクチと変わらないので、〝読み〟と言えるものになるかどうかは、全てプレイヤーの集中力と洞察力、それに多少のカンにかかってくるわけだ。


それでも相撃ちにもちこめる爆炎龍。強敵は水月刀だ。

また、相手が必殺技を出そうとした時などは、当然逃さずアンヌムツベを入れること。特に水月刀以外の飛び道具は、出た瞬間にアンヌムツベを出せば必ず斬ることができる。

同じように、必殺技のあとのスキにアンヌ、またはレラムツベを入れる機会も意外と多い。うつせみの術は大のアンヌムツベで、スプラッシュファーントやニッ角羅刀、パグナデ・オスなどの技には立ち（しゃがみ）中斬りアンヌムツベが決まり易い。


目の前でスキを見せたら、すぐに中斬りキャンセルアンヌムツベだ。

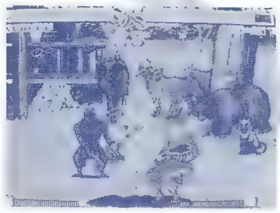
以上のように、頭を使ってなおかつ超～神経集中していれば、アンヌムツベを入れることはさほど難しいことではないと言える。これにはプレイヤーの反射神経なども影響してくるが、とりあえずいつでもすぐにアンヌムツベが出せるよう、手を慣らしてこう。

奥義其ノ弐 ママハハの上手な使い方

ママハハ。こいつが対戦では思ったより役に立つ。

まず筆頭にあがるのがヤトロポック。これで相手の目の前に着地して投げてしまうヤトロポック投げは、使いすぎると嫌われるほどに強力な戦法だ。もしも相手が投げを警戒してヤトロポックを喰らえば、そこからアンヌムツベを出すだけで簡単に2段攻撃になってしまう。

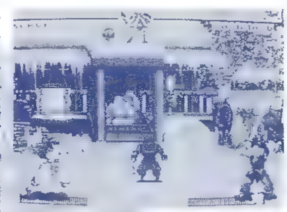
このヤトロポックそのものを警戒して、ママハハに捕った所をジャンプ斬りにくる相手には、カムイムツベが強力な迎撃技になる。カムイムツベは威力も相当なものなので、ママハハにつかまったらすぐに降下せず、角度を合わせているふりをして相手が跳んでくるのを少しだけ待ってみるのだ。しびれを切らして跳んできたりしたら、すぐにカムイムツベ。その他、後ろ方向にヤトロポックで跳んで、タイミングをはずす、という戦法もある。


スカシ投げが入らなくても、ヤトロポックが当たれば即アンヌムツベで2段攻撃に。

さらに、相手が画面端にいる場合、ママハハに捕った状態で相手の真上まで移動し（もちろん画面外まで上昇する）、ヤトロポックで真下へアタックするか自由落下して投げか連続技を狙う戦法もある。真上からカムイムツベという事も考えられるので、やられる側としてはたまったものではない。

アムベヤトロも、飛び道具として十分役に立つ。ただしあまり近い間合いで出すと、跳びこまれてやられてしまうが、中間～遠い間合いなら、出したあとのスキも少なく、アムベヤトロ→アンヌムツベという特殊な「跳ばせて落とす法」も可能だ。

これらのことから考えるに、ママハハを使うのと使わないのとでは攻撃力、防御力ともにだいぶ差がでると言える。対戦でナコルルを使うなら、ママハハの使い方には気をつけてほしい。


遠間で出すと効果的なアムベヤトロ大。ついとびこみたくなるのだ。

奥義其ノ参 スピードを活かして動き回れ!

対戦でナコルルを使っている人の中には、じ～っとしゃがんで待つ「超待ちナコルル」が強いといって、これを実践しているプレイヤーがいるようだが、これは間違いだ。確かに守りは堅くなるが、それでは体力的にリードされた場合どうやって逆転するのか？ また、全キャラに「待ちナコ」をやったのでは、勝ち目のない組み合わせも出てくるだろう。

そこで、ここでは動き回りナコルルをおススメする。その優れたダッシュ能力と移動速度を使って、前に行ったりうしろへ下がったり、前方へダッシュしてから突然アンヌムツベを出したかと思うと、次のダッシュではいきなり投げに来たり……。とにかく乱するのが目的で、リーチが短いというナコルルの欠点をも同時にカバーする一石二鳥な戦法だ。これに、ダッシュからのママハハ捕まりや、中間距離でのフェイントのかけ方に磨きがかかればいうことなし。このへんの、「普段の動きの組みたて方」次第で、強いナコルルと弱いナコルルの差がでてくる。残念ながらこればかりは「あーしろ、こうしろ」と言えるものではないので、うまい人のを見て参考にするなり、自分で経験を積むなりして頑張ってほしい。

キャラ別ワンポイント対策

VS 覇王丸 一発にのみ注意!

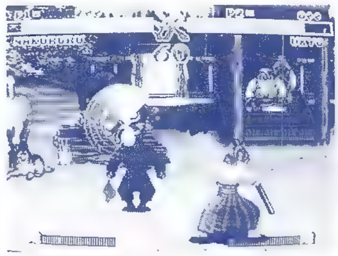
おそらく覇王丸側は、手堅く〝一発〟を狙ってくると思うので、遠間からアムベヤトロで攻撃するか、ママハハからの攻撃でいこう。ただし一発でも「うぉりゃー」を喰らうと気絶してしま[illegible]さようなら～なので、無理はしない方がいい。一応、覇王丸の立ち中、大斬りは、ナコルルの立ち中斬りで返すことができるぞ。


立ち大斬りにアンヌムツベを入れられるようになるといいのだが……。

VS 橘 右京
お互い嫌な相手…

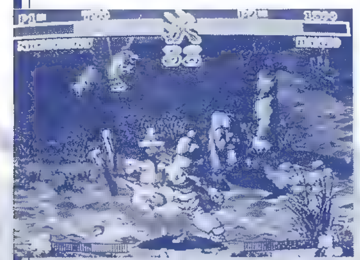
右京は普段、つかみどころかなく攻めづらい相手だ。一回でも転ばされると3択攻撃が待っているのも恐い。

ここはママハハを使った攻撃でいこう。注意すべき点は、近くでママハハに捕まらない、バックジャンプした右京にはアンヌムツベを出さない、の2点だ。どちらもつばめ返しで斬られてしまうぞ。


右京に対して有効なヤトロポック&カムイムツベ。バリバリいけ。

VS 服部半蔵
いい練習相手

アンヌムツベをガードされたら被害が大きいし、爆炎龍は少しでも反応が遅れると相撃ちになる。空中戦も強いので、修業を積むにはいい相手だといえる。奥義を駆使して闘うのだ。


こいつが恐い、しゃがみ大斬り。うかつに走り回ることもできない。

VS ガルフォード
しゃがみ大斬りさえ喰らわなければ……

忍犬攻撃、プラズマブレードなど、モーションが大きいので全てアンヌムツベの格好の的。近くでの立ち中斬り、大足払いなどの練習にもいい相手だ。

VS ナコルル
読みと奇抜さで勝負だ!

全くの読み合いとフェイントのかけ合いになる。相手が待ちナコなら、いかに奇抜な投げ、アンヌムツベを出すかで勝敗が決まる。

VS シャルロット
実力を試すのに丁度いい

地上での突きは、立ち小斬りの先端で一応返せる。が、ダッシュアンヌ、ダッシュ投げ、フェイント、ママハハ攻撃等、全てをうまく使わないとつらいだろう。しかし、上達するにつれて嫌でなくなる相手だ。


シャルロットには意外とママハハ攻撃が効く。狙いはカムイムツベだ。

VS 柳生十兵衛
ママハハを使いこなせ

相当嫌な相手だ。水月刀のおかげでアンヌムツベはむやみに出せないし、1度投げられたあとのラッシュを抜けるのもひと苦労だ。

ここは、ダッシュ投げやママハハを使った戦法でセコくいくしかない。粘りで勝負だ。


アンヌ…をガードされて投げられたあとの、このローキック&投げがいやらしいのだ。足払いやしゃがみ小斬りで抜ける。

VS タムタム
気を抜かなければ

アンヌムツベをガードされたあと、手痛い反撃を受けないし、タムタムの主な攻撃手段である逃げ大斬りも、小足払いや大足払い、アンヌムツベを出していれば当たらないので恐くない。アハウ・ガブルやムーラ・ガブル、パグナ・デオスなどみんなアンヌムツベの的だ。中間の間合いで小足、大足払い、アンヌムツベを使って闘えば、まず負けない。


唯一気を付けるのがこれ。ママハハにつかまった瞬間に大斬りで斬られること。

VS 千両狂死郎
地上と空を使いわけろ

地上戦では、スキの大きい突き攻撃などにアンヌムツベを決め易い。どうもうまくいかないな、と思ったら、少し下がってママハハ攻撃に出よう。この下と上をうまく使いわければ楽な相手になるぞ。

VS 王虎
気をつけるのは爆転法のみ

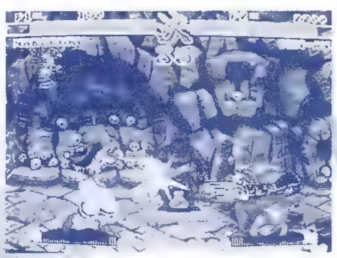
楽な相手だ。理由はほとんどタムタムと同じだ。

立ち大斬りの「どぉりゃ～!!」にアンヌムツベを合わせられるようになれば大したもの。近くでうろうろする場合は、大足払いに気をつけること。爆転法は一発でも喰らうと気絶する恐れがあるので、必ずガードすること。


出るのが早くてリーチも長い。王虎の残された、死にもの狂いの抵抗(?)だ。気をつけること。

VS 不知火幻庵
通常技を使いこなせ

幻庵の立ち爪には立ち小斬りが、しゃがみ爪には小足、中足払いが打ち勝てる。ただし接近されると負けるので、地上戦で勝つことが勝利への近道。ピシピシと当てていこう。間合いは重要。

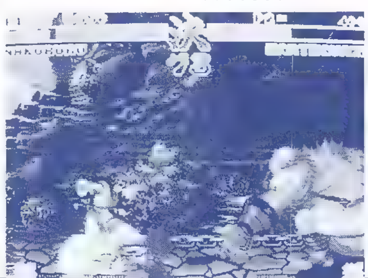


ママハハ、アンヌムツベをうまく使って距離をたもつしかない。ただしアンヌムツベを入れる機会が少ないうえに、ガードされると必ず大スライディングで返されるので、乱用は禁物だ。

VS アースクエイク
遊びすぎると負けちゃうぞ

まじめにやれば全然楽な相手。気軽にアンヌムツベを出せるからだ。近くでと[illegible]ら落ちついて天地連撃で返せばいいし、離れたらアムベヤトロ大を出せばいい。中間距離でうろうろしているときのしゃがみ大斬りだけが注意点だ。

これだけは喰らわないように。



最後にひとこと

ナコルルはどんな相手にも勝つ可能性のある、「悪くても5分」というキャラ。ただし、あっさり気絶してしまったり、というモロさも合わせ持っているし、通常技から各必殺技に至るまで、使いみちがわかってくる奥深いキャラでもある。今まで気嫌いしていた人も、ぜひやってみてほしい。

騎士の心を教えてあげるわ

シャルロット

地上戦では1、2を争うキャラ、シャルロット。攻めて攻めて、攻めまくり、相手を叩きつぶぞう！

MOMO

シャルロットは通常技が強いので、リーチのある小・中斬りがメインとなるだろう。

これで相手を端まで追い込み、ジャンプ大斬りと投げで一気に倒すのがシャルロットの基本戦法だ。

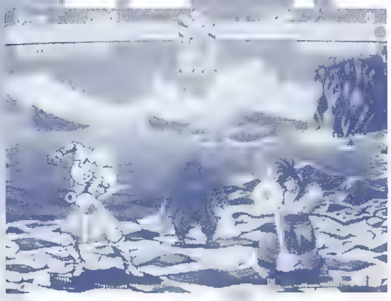
リーチのある通常技と超強力な対空技をもつこのキャラは、最強といえるだろう。

奥義其ノ壱 0.1インチを見切って闘え！

まず、シャルロットの取る間合から説明していこう。

取る間合いは、シャルロットの小斬りの剣先がギリギリ当るくらいの距離。これに相手のリーチなどを考慮した、その前後がシャルロットの間合いになる。

この間合いでウロウロして相手の攻撃を誘う。相手が自分の間合いも解らずに攻撃してくるようならば、その隙に小、中斬りで反撃してやろう。


ここで一発ガードさせれば…。

他に相手の攻撃を誘う方法としては、まず、小斬りを一発出して攻撃しよう。ガードされてもかまわない。

このとき相手の心理を考えると、たいてい反撃にくる。しかし、相手はシャルロットの攻撃をガードして間合いが離れているため射程外となる。

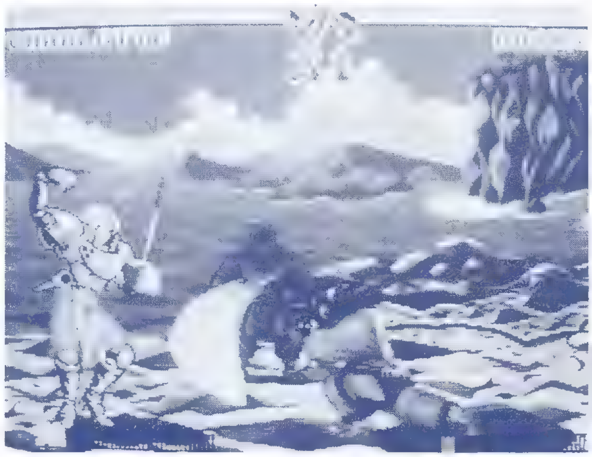
ここで攻撃してくるような相手ならば、前者と同じように隙に小、中斬りを入れてやる。


この中足払いが強い。利用しよう。

自分の間合いを知っていて、一歩前に出てくるような相手ならば、小斬りを出して止めるか、相手に合せて後ろに下ろう。

しかし、いつまでも立ち攻撃ばかりしていると読まれてしまうので、しゃがみ斬りや足払いなどを混ぜていこう。足払いを出すなら、中か大がいいぞ。

中、大の足払いは相手を転ばしてくれる上にリーチがあるので、ドンドン利用しよう。一歩踏み込んでからの中足払いが結構よく決まる。


ほら攻撃してきた。小斬りを入れてやれ！

この立ち、しゃがみ、足払いを変則的に出せば相手は相当嫌がるはずだ。

とにかく、シャルロットの第一目的は、相手を端に追い込むことなので、相手が後ろに下ったら前進、前に出てくるようならば、攻撃を出して止める。

なるべく前に出さないように、攻撃を出してプレッシャーを与えることだ。

奥義其ノ弐 ジャンプトライファーントで攻めろ！

相手を端へ追い込んだら、一気に攻めるチャンスだ。今までと同じように攻めてもいいが、ジャンプ大斬りで攻めるのもいいぞ。

シャルロットのジャンプ大斬りは非常に攻撃判定が大きいので、全キャラ中最強といえるだろう。

この攻撃は一部のキャラには、ほとんど返せないので防御に回りがちになる。そんな石のようにガードしている相手には、ジャンプ攻撃からの投げや、すかしからの投げを狙ってやろう。


とっても強くてナイスです。

奥義其ノ参 超対空技、スキップキック！

最後にシャルロットの対空技を覚えてほしい。

パワーグラデーションやしゃがみ大斬りなどは一見、強い対空技に見えるが、実は強くない。どちらも一方的に負ける事があるのだ。

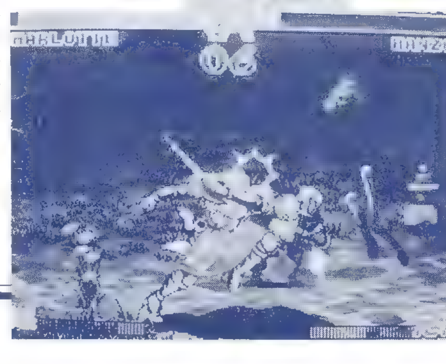
しかし、そんなシャルロットにも強力な対空技が隠されていたのだ。それは、立ちキック全てだ。

この立ちキックは対空技としては超強力で、一方的に負けることは、めったにない。9割がたのジャンプ攻撃を返すことができるぞ。

小、中、大どれでもいいのだが、なるべくならば大キックがいいだろう。これで落せれば相手は転んでしまうので、次に攻めるときが楽になるぞ。

他に、ジャンプ上り大斬りなども対空になるのも覚えていてほしい。これも、なかなか強力な対空技だ。

それでは基本を頭に叩き込み、キャラ別にいってみよう。


対空技まで強いシャルロット。もう強すぎ。



各キャラ別ワンポイント対策

VS 覇王丸

一発に気を付けろ

覇王丸使いには、大斬りばかり使ってくる、一発野郎が多い。しかし、そんな奴らには小、中斬りで攻めてやろう。

この小、中斬りで[illegible]突いていれば覇王丸の大斬りを止めることができるぞ。しかし、一発を確実に狙ってくる相手は恐いので、ヘタな攻めはできない。じっくり待って、手堅くいこう。

VS 橘 右京

地上戦で勝て!

恐いのは三択攻撃だけ。基本的には小、中斬りで攻めるのだが、調子に乗っていると痛い目にあう。ジャンプ大斬りも返されやすいので、跳び込むのも危険だ。

主に地上戦で闘い、つばめ返しや、ささめ雪をガードしたら手堅く、立ち中斬りを入れていこう。



ささめ雪の終りぎわに、中斬りを入れてやろう。

VS 服部半蔵

ペースをつかめば、ヨシッ!

半蔵との闘いで注意しなければならないものは、爆炎龍と、地上戦での立ち中斬りだけだ。

爆炎龍はジャンプの低いシャルロットでは跳び込せない事もあるので、近くで出されたらガードするのが無難だ。

立ち中斬りに対しては、少し離れた間合いから中斬りで攻撃していれば、やられる事は少ないぞ。

この2つに気を付けていれば、後はジャンプ大斬りで強引に攻めるのもいいだろう。

ちなみに、うつせみ天舞は立ち大キックで返せるのも覚えておこう。

VS ガルフォード

キャンセル野郎に注意せよ

爆炎龍がないだけで、異様に楽になる相手。

小、中斬りで攻めていけば楽に勝てる。ジャンプ大斬りだけの戦法でも充分だ。

ただし、ガルフォード使いには、キャンセル野郎が多いので、それにだけ気を付けよう。

VS ナコルル

待ちナコ恐し

よく攻めてくるナコルルには、立ち、しゃがみの小、中斬りで攻める。ただし、ヘタに空振りをしているとアンヌムツベで斬られるときもあるぞ。

嫌なのは、待ちナコルルだ。このような相手には跳び込みも危険なので、こちらも手堅く待っていこう。

VS シャルロット

やはり同キャラ、強敵だ!

この対戦の場合い、メインを小斬りか中斬りかにした方がいいだろう。

小斬りで攻めれば、少しずつダメージを与えることができるが、一発が恐い。

中斬りで攻めれば、やられる事が多いが、当れば大きいのだ。

どちらをメインにするかは君しだいだ。

ちなみに、シャルロットの跳び込みを返すには立ちキックよりも、上り大斬りの方がいいぞ。



同キャラ戦では重宝します。先き読みがいるが。

VS 柳生十兵衛

対空は上り大斬り!

十兵衛に対しては、ほぼ対CPU戦と同じように闘っていいだろう。

メインを小、中斬りにして闘っていれば、たいていの十兵衛は跳び込んでくるので、跳んできた所を上り大斬りで返そう。立ち大キックは対空に使わない方が無難だ。

VS タムタム

跳び込むチャンスを見つけろ!

以外と強敵。とにかく、逃げ大斬りにはいつも注意しておこう。

タムタムの跳び蹴りも、立ち大キックでは返せないので、タムタムがジャンプをしたと思ったら昇り大斬りで落してやろう。

VS 千両狂死郎

跳び込みから、一気にいけ!

狂死郎はリーチがあるので、地上戦では不利かもしれない。しかし、シャルロット間合いで応戦して、風裂扇などを出したらジャンプ大斬りで跳び込んでいこう。

狂死郎はほとんど返せないので、一度ジャンプ大斬りで攻めたら、しつこく攻めていこう。



一度跳び込んだら、しつこく攻めましょう。

VS 王虎

うかつに前進するな!

王虎の恐いのは、大斬り一発である。シャルロットの前進してくる所に簡単に合せることができるので、間合いをつめるときは、こまめにガードしながら近づこう。



大斬りをガードしたら、ジャンプ大キックが入るぞ。

気功爆転法などで一度剣を落したら、二度取らせないようにしよう。情けは無用だ。

VS 不知火幻庵

地上戦、最強の敵

幻庵には地上戦で負けやすいので、跳び込みからの攻めでいこう。

跳び込むときは大斬りか、小、中キックがいいだろう。大斬りで飛び込むときは、早めに出していけば、幻庵の対空に負ける事は少ないぞ。ガードしているようならば投げてしまえ。

VS アースクェイク

知っていれば楽な相手だ

他のキャラには嫌がられているが、シャルロットにはカモだ。

その必密は、しゃがんでいるアースクェイクに上り大斬りが入るからだ。ジャンプ大斬りで攻めていき、足払いと上り大斬りの二択攻撃で楽勝だ。



上りでも一発入って気持ちいいぞ。

シャルロットは美しく闘え!

とにかく通常技の強いシャルロットだが、なにも考えずに跳び込むだけでは、いつか負ける日がくるぞ。頭を使った闘い方をしよう。

柳生が奥義、足技に在り

柳生十兵衛

地味だが素早い足技で対戦相手を攪乱して、闘いの主導権を握れ。

LSVGC-ぴぐ

十兵衛の持ち味は、地上での小技のスピードや、空中戦における技の（判定面での）強さにある。

それゆえ、地上では小技で相手を牽制しつつ、ジャンプで跳び込んで足技で攻めたてる、の繰り返しがメインの戦法となってくる。それに、すかし投げをたまに混ぜて、相手を翻弄するのも有効な手段である。

いかに相手に考える隙を与えずに攻め続けることができるかということが闘いにおける基本ともいえる。

奥義其ノ壱 目指せ!! 足くせの悪さ日本一

先に述べたように、十兵衛は足技が素早い。また空中での小・中の蹴りは、めくりにも使える。

そこで、小・中蹴りで相手の頭上に落ちるように跳び込み、跳び蹴りから小・中の足払いへとつなぐ。そして再度跳び込んだり、足払いからしゃがみ中斬りキャンセル喝咄水月刀を出したりするのもよいだろう。

また、一度相手を転ばせたら、跳び蹴りを重ねて連続技を出したり、相手の起き上がりに立ち小・中蹴りを重ねてそのままカツカツと蹴りながら相手を押していったりと、足技のバリエーションは幅広い。

どれだけ、いやらしい攻撃ができるかということを念頭に置いて攻めたてよう。

頭を狙って蹴りを出して地上技につなぐ。



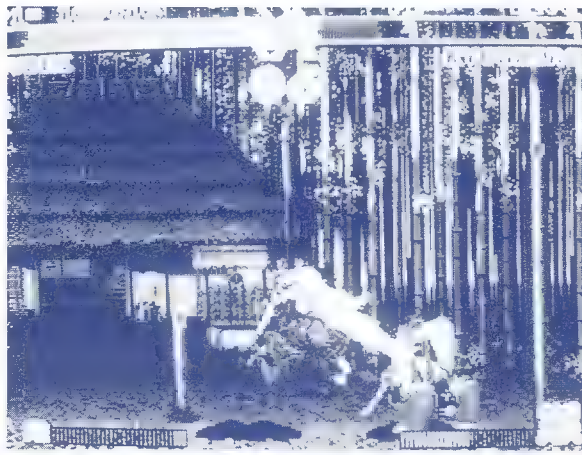
奥義其ノ弐 剣の修行も怠りなく

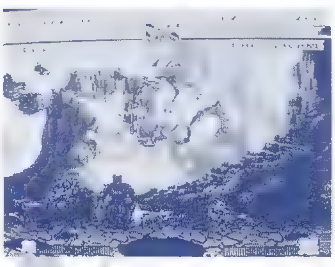
いかに足技が強しといえども、十兵衛も武士のはしくれ。剣を用いて闘うことも大事だ。

その中でも特に使えるのが大斬りである。ジャンプ大斬りはリーチが長いので、遠距離からの跳び込みのときに主に使うことになる。剣の先端が、わずかに引っかかる程度の間合いから跳び込めば、滅多に撃墜されるものではないので、有効に使っていこう。ただし、相手の昇りの攻撃、アンヌムツベ、忍者のくぐり斬りなどで返されることもあるので、あまり調子にのらないように。ここぞという時に使うようにしよう。

また、対空技がかなり貧弱な十兵衛だが、昇り大・中斬りが対空技として使える。相手が跳び込んできたら、すかさず昇り大斬りを出せば、かなり広範囲にわたって撃墜することができる。その後、着地投げまで決めれば完璧だ。昇り中斬りは、逃げジャンプのときに出すことが多い。大も中もリーチは、さほど変わらないので、攻撃判定の出ている時間、威力、相手の技などに応じて、大と中を使い分けよう。昇り小・中蹴りも対空技になることを付け加えておこう。もちろん着地投げも狙える。

このへんが当たるように跳びこもう。



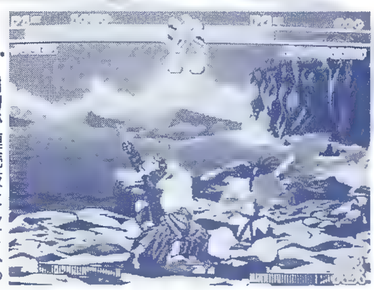


相手の攻撃が当たりにくい逃げ中斬り

地上戦では、立ち小斬り、しゃがみ中斬りをメインとして闘う。立ち小斬りはスキが少ないので、牽制に使ったり、相手の技の出かかりを斬ったりするのに使える。

しゃがみ中斬りは、そのリーチの長さを生かして、少し離れたところからチクチクと突いてやろう。だが、ただやみくもに突くのではなく、相手の技の出かかりや引っこみを狙って、よく見て出そう。

ナコルル、タムタム、忍者の跳び込みに対しては、下をくぐってから、着地に大斬りが入る。二段斬りから喝咄水月刀が連続技として入る（ことがある）。また、ジャンプ中蹴りから立ち大斬りも連続技になる。



下をくぐっての立ち大斬り。このあと水月刀。

奥義其ノ参 必殺技も忘れずに

なんとも悲しいことに、十兵衛の必殺技は対戦においては、あまり使えないものばかりだ。

その中でも喝咄水月刀は、出るのが早いという点で、そこそこ有用といえる。忍者、幻庵、シャルロットと近距離で小技を出しあっているときに、いきなり水月刀を出すと相手はくらってくれることが多い。あるいは、しゃがみ中斬りをキャンセルして水月刀を出して体力を削ることもできる。だが、硬直時間が長いという欠点があるので乱発は避けよう。

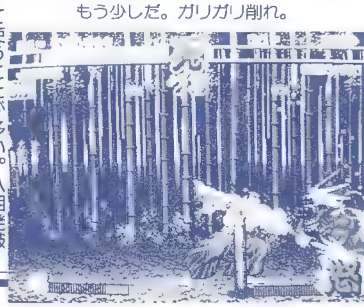
二ッ角羅刀は小で出すと、狂死郎の血煙曲輪やシャルロットの跳び込みを返せる。しかし、タイミングがシビアなうえ、リスクが大きすぎるので、あまり勧められる使い方ではない。

ナコルルに対して、大の二ッ角羅刀を決めると、かなりの確率で気絶する。そこへ少し離れて再び、大の二ッ角羅刀を決めると、これもかなりの確率で気絶から気絶になる。うまくいけば、ナコルルは二度と立ち直ることなく葬り去られてしまう。恐ろしい。

それ以外には削りとして使用することが多い。

八相発破も同様に削りとして使うことが多い。八相発破は間合の外から攻撃を受けてしまうので要注意。

もう少しだ。ガリガリ削れ。



有無を言わさず攻めろ!!

動きが早いので、攻めることが中心となっていく。さまざまな技を繰り出して、地上からガンガン攻めたてていけば、それだけで対戦相手にとってはイヤなものだ。

その反面、いったん受けに

まわってラッシュをかけられてしまうと、強力な対空技を持たないだけに苦しい展開となるだろう。
試合の主導権を先に握って反撃のスキを与えずに押しきってしまうのが理想の勝ちパターンといえるだろう。

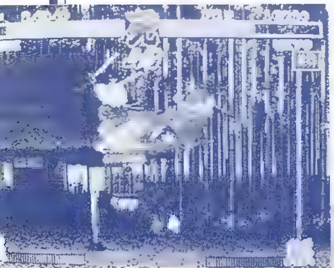
各キャラ別ワンポイント

VS 覇王丸
大斬り注意報発令

ジャンプ小・中蹴りなら弧目斬やしゃがみ大斬りをつぶせることが多いので恐がらずに跳び込もう。恐いのは立ち大斬りだけだ。

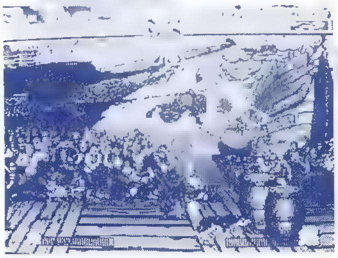
VS 橘右京
攻めこめないのがツライ

遠距離からのジャンプ大斬り以外は、すべてしゃがみ大蹴りで落とされてしまうのでなかなか跳び込めない。
水月刀やしゃがみ中斬りをメインに闘おう。
右京が跳んだら、すぐに昇り小蹴りを出せば、つばめ返しをかいくぐって撃墜できる（昇りつばめは無理）。


これでつばめ返しも恐くない（少しは）。

VS 服部半蔵・ガルフォード
消耗戦を制するのは…？

忍者は、小技で攻めてくるので、その出かかりを立ち小斬りやしゃがみ中斬りでつぶしていく。水月刀も混ぜると効果的。
もし忍者が跳んできたら下をくぐって着地に立ち大斬りが入る。だが、こちらもうかつに跳び込むとくぐり大斬りで切られるので、注意しよう。
うつせみ系の技はガードしたら、昇り大斬りが入るので確実にぶった斬ろう。
分身には小足払いが有効。


追っかけて斬る!!

VS ナコルル
水月刀を有効利用せよ

跳び込みがほとんどアンヌムツベで返されてしまうので、まったくといっていいほど跳び込めない。
各種フェイントでアンヌムツベを誘い、反撃を試みるのがいいだろう。
遠距離からの水月刀で跳ばせて着地に中斬りなどで地道に体力を奪おう。


自慢の中蹴りも返される。

ナコルルも跳んできたら、くぐり大斬りが決まる。

VS シャルロット
抑えこまれるな!!

地上での突き合いやシャルロットに跳び込まれるのは、かなりつらいので、なんとかして一度転ばせたら、ラッシュにもっていくこと。すかし投げなどの投げも多用したい。

VS 柳生十兵衛
試合の主導権を握れ!!

十兵衛の同キャラ戦は攻める側が圧倒的に有利なのは見当がつくと思う。
とにかく攻めに徹することが大事だ。

VS タムタム
ガンガン跳び込め!!

タムタムが跳び込んだら（アハウ・ガブルでも）昇り大斬りを狙おう。
地上戦では立ち小斬り、しゃがみ中斬り、水月刀で攻めよう。
タムタムに対して跳び込むときは大斬りか中蹴りがよい。

そうれ、跳び込め!!


VS 千両狂死郎
突き合いに負けるな

中間間合いでのしゃがみ中斬りがメインの攻めになる。
血煙曲輪の対策だが、素直にガードすれば、着地に小足払いが入る。あるいは引きつけて、小の二ッ角羅刀でも可。
スキを見て大斬りで跳び込むのも有効。

VS 王虎
爆転法は要注意

確かに王虎の大斬りは脅威だが、ガードしてしまえば、跳び込み大斬りが入る。


大斬りをガードすれば、もういただきだ。

王虎は大斬りよりも跳び込みが恐い。ヘタに手を出しても、つぶされてしまうので、おとなしくガードしよう。
それよりも恐いのが爆転法。恐怖投げや爆風の中に押しこまれる押しこみ二段には、くれぐれも注意しよう。
それから、水月刀は使わないように。大斬りの的になる。

VS 不知火幻庵
やっぱり魔道は強かった

幻庵に対しても何も考えずにしゃがみ中斬りを出しても突き負けてしまうので、立ち、しゃがみ小斬り、しゃがみ中斬り、いきなり水月刀などで攻める。
跳び込むときは大斬りか蹴りを使おう。これも、むやみに跳び込まないように。

VS アースクエイク
く〜、コイツさえ…

最大の強敵。なるべく遠めの間合いを保つことを心がけよう。
相手の跳び込みに対しては、遠いときは逃げ昇り中斬り、近いときは、ダッシュで下をくぐって大斬り。
こっちから攻めるときは、昇り中蹴り、昇り中斬り、小・中足払いを使って、アースクエイクのまわりを跳びはねよう。

無理矢理にでも攻めよう

受けにまわると、とにかく弱い十兵衛。相手に反撃の機会を与えずに攻め続ければ勝利が見えてくる。
最後に。投げは必ず中蹴りの投げを使うようにしよう。

秘めたるパワーはあなどりがたし

タムタム

小技・大技・必殺技、その全てに利用価値があり、奥の深いキャラであるタムタム。知れが知るほど強くなるその魅力に、迫ってみよう。

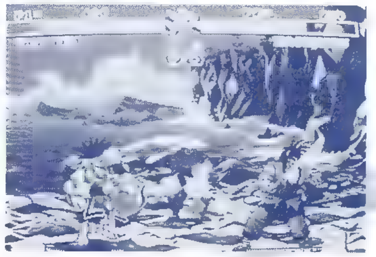
KAL

タムタムというキャラは、小技、大技から必殺技にいたるまで、その使用法を知れば知るほど強くなれる。これまで弱いとされてきたが、秘められたパワーと可能性には絶大なものがあるのだ。

練習して、考えて、日々実戦経験をつんでいけば、「勝ちたい」という願望を達成させてくれる。練習をすればしたなりに、確実にその見返りがあり、夢を叶えてくれる勇者、それがこのキャラのいいところなのだ。

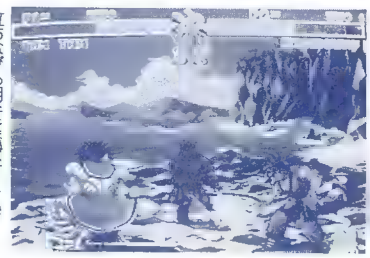
奥義其ノ壱 足技で地上を制覇するのだ

今やタムタムの地上戦は、立ち小・中キックがメインである。ただしこの技は、タムタムが体を後ろへそらせるために相手の攻撃を喰らいづらく、またリーチも短いため、"相手が何か技を出してくれないと当たらない" 技となっている。基本的に少し離れた間合い、こちらのバックジャンプ大斬り（以後逃げ大斬りと表記）の先端がちょうど当たるくらいの間合いをとりつつこの立ち小・中キックを出していくわけだが、相手がず〜っとガードをしているのであれば意味がない。そういうときには次の3つの行動が良いと思われる。



ほとんどの立ち攻撃に一方的に勝つ立ち小・中キック。餓狼2の東の避け攻撃のようなものだ。

1．相手が立ちガードしかしないのであれば、こちらは立ち大キックを出す。この遠距離時の立ち大キックも体の判定が小さく、さらに立ち小キックなどと違いリーチも "かなり" 長い。そのうえ、立ちキックなのに相手を転ばすことができるのだ。当然相手はしゃがみガードをしなければならない。



立ちながら相手を転ばすことができる立ち大キック。相当強い判定を持つ。

2．こちらの立ち大キックを警戒してか、しゃがみガードしがちな相手なら、少し前に歩いて逃げ大斬りか、中間距離からダッシュしていきなり逃げ大斬りを出す。ジャンプ攻撃なので相手は立ちガードしなければならないという、よく考えたら結構ひどい攻撃だ。



こちらの立ち大キックを警戒していたり、しゃがみ攻撃を狙っている相手に効果抜群の逃げ大斬り。

これは、しゃがみの攻撃を狙ってくる相手に対しても有効な戦法だ。

3．近間からダッシュしてつかみ攻撃にいく。これは、しゃがみ攻撃がメインの攻撃になっているのに、体が小さくて逃げ大斬りがほとんど決まらない相手、十兵衛や幻庵に対して比較的有効。とはいえ相当の危険をともなうので、相手プレイヤーの "グセ" や "パターン" を見切って、「今ならいける！」というときにだけ狙ってみよう。あくまで "ガードしがちなプレイヤーに対して" であるのを忘れないように。



いきなりダッシュしてつかみにいく。つかんだあとは、アハウ・ガブルを重ねて削るまでガワンセット。

奥義其ノ弐 対空技を修得するのだ

その一で、"逃げ大斬りが入る間合いをたもつのがベスト" と説明したが、これはしっかりと奥義其ノ弐につながっている。

少し離れた間合いで蹴りを出したりして地上戦を制したら、次は相手がしびれを切らして跳んでくるのを待とう。相手がまんまとジャンプしたら、すかさずバックジャンプをしての大斬りを空中で当てる。重要なのはこの点で、ここで先の "逃げ大斬りの当たるギリギリの間合い" がポイントになる。きちんとこの "例の間合い" をとっていた場合で、相手のジャンプ攻撃のリーチが短い場合、その場からバックジャンプして斬ればいい。相手のジャンプ攻撃がリーチの長いものである場合は、相手がジャンプした瞬間（ここが重要）にバックダッシュして、そこから逃げ大斬りか垂直ジャンプ大斬りを狙う。ただし、"例の間合い" をきちんととっていたとしても、可能な限り全キャラに対してバックダッシュからの逃げ大斬りを狙おう。



忍者や覇王丸などに対してはその場からの逃げ大斬りでOK。



狂死郎や幻庵に対しては、バックダッシュしてからの逃げ大斬りが望ましい。

次に、多少近い間合いで跳びこまれた場合。これは相手によって対処法が異なる。忍者やナコルルのようなジャンプのゆるやかな相手に対しては、下を歩いて（またはダッシュで）くぐってから逃げ大斬りを入れるか、くぐったあと立ち小斬り（剣の柄でこづくやつ）で冷静に落とす。十兵衛、シャルロットのようにジャンプが速い相手に対しては、すぐにしゃがみ大斬りを出そう。十兵衛に対しては近距離時の突き上げを、シャルロットに対しては遠距離時の下段振りが出るよう、多少の位置修整はしなければならない。アースクェイクに跳び込まれたときも突き上げを狙うが、少しでも遠いと感じたとき（下段振りになってしまいそうなとき）はガードしよう。



十兵衛に近距離から跳び込まれた場合、このしゃがみ大斬りの突き上げをすぐに出す。

また、十兵衛、シャルロットに対しては、すぐに垂直ジャンプ小キックで迎撃するという方法もある。特に、シャルロットに画面の端に追い込まれているときに有効だ。すぐ出せるようにしっかり手に覚

えこませよう。

その他のキャラに近い間合いで跳び込まれた場合は、ほぼしゃがみ大斬りの突き上げ、下段振りのどちらでもOKだ。ただし狂死郎の血煙曲輪に対しては、間合いとタイミングを計って、なるべく下段振りの方で撃墜するようにしよう。

〝例の間合い〟より少しばかり離れた間合いのときに跳び込まれたときは、十兵衛・幻庵・狂死郎に対してはバックダッシュ直後のしゃがみ大斬り（下段振り）を、他の相手にはジャンプ大斬りを使おう。


血煙曲輪には、このしゃがみ大斬りをタイミングよく合わせる。

奥義その参・連続技で一気に体力を奪え！

こちらの体力に余裕があるなら、ジャンプ大キックからの連続技を狙ってみよう。決めるチャンスとしては、相手の跳び込みをくぐり小斬りで落とした直後や、もつれて相手がガードに徹しているとき。跳び大蹴りのあとのしゃがみ大斬りが決まればダメージは絶大！ ただし忍者や十兵衛などのようにすぐに下をくぐりにくる相手や、右京、ナコルル、覇王丸のように対空技の強力な相手にはしかけないほうがいいだろう。


下をくぐっての、この立ち小斬りのあとなどが跳び込みやすい。

応用編

地上戦で、ダッシュしたあとに逃げ大斬りを出すか、つかみにいくかの二択の他に、アハウ・ガブルを出す、という戦法がある。中間距離からいきなりダッシュしていって、そのままアハウ・ガブルを出すのだ。これは動きのバリエーションが増えるだけでなく、削り技としても十分なのでどんどん狙っていこう。コマンドはダッシュ中に入力すればOKだ。

また同じ地上戦で、ただ小キックや中キックを出すだけでなく、たまにしゃがみ中斬りや立ち大斬りキャンセルアハウ・ガブル、ムーラ・ガブルを混ぜていくとなおいい。

各キャラ別ワンポイント対策

VS 覇王丸
立ち大斬りを恐れるな！

地上戦では覇王丸の全ての攻撃に立ち小キックを当てられる（足払い系は除く）。つまり、不意を突いた斬鉄閃さえ喰らわなければいいのだ。

アハウ・ガブル連打は斬鉄閃で斬られるので2発程度でやめておこう。

VS 橘右京
昇り大斬りで勝負だ！

地上で小キックを合わせられないため、やりにくい相手。ここは、中間の間合いで相手がつばめ返しをだそうとジャンプした瞬間を狙い、こちらも昇りジャンプ大斬りを出して空中でぶった斬るのだ。地上をしゃがみ斬りでじりじり接近してくる相手には、アハウ・ガブルと逃げ大斬りを地上で当てよう。立ち大キックも有効。端に追い込まれたときは、早目にバグナ・ディオスの大を出すことでつばめ返しを返せる、ということを覚えておこう。


このような位置関係なら燕返しを落とせる。思ったほど難しくはない。

VS 服部半蔵
爆炎龍がやっかいだが…

基本どおりにやっていれば、地上戦、空中戦で困ることはない。ただ爆炎龍連発で待たれると多少やっかい。跳び込むタイミングと剣を振るタイミングが難しいからだ。これは慣れるか、遠くでジャンプし続けてかわし続けよう。

VS ガルフォード
楽な相手だ

爆炎龍はないし、レプリカアタックをガードした後のはね返りが短くて迎撃しやすい……で、半蔵よりさらに楽な相手だ。ただし怒った時のガルフォードの大斬りには要注意。

VS ナコルル
最悪の相手だ！

地上戦で入る技がなく、頼みの逃げ大斬りもナコルルが小さくて当てづらい。アンヌムツベをガードしたら、しゃがみ小斬りを当てて投げにいく。タカにつかまったら、すぐに逃げ大斬りを合わせよう。

VS シャルロット
ジャンプ攻撃をしのげば…

地上戦はこちらに分がある。ただ、シャルロットの跳び込みを確実に返せるようでないと、ジャンプされているだけで負けてしまうだろう。跳び込みに中斬りを使ってくる相手には、しゃがみ大斬りではなく昇り小蹴りか、逃げ大斬りを使おう。

VS 柳生十兵衛
対空兵器を完璧に！

2番目に嫌な相手だ。地上戦はおもいきって接近戦にもちこむ。十兵衛の突きの出がかりを、立ち小キックで止めるためだ。めくられそうになった場合は立ち大斬りを使おう。空中戦は絶対挑まず、地上での対空技で勝負！

VS タムタム
ジャンプ大斬りで決まる

地上戦では大蹴りが、あとは逃げ大斬りが勝敗をわける。とにかく大斬りを喰らわないこと。

VS 千両狂死郎
遠間をたもて

突きが恐いので、多少遠間から立ち大キックを狙っていく。ジャンプ攻撃、血煙曲輪に対しては基本どおりに。

VS 王虎
逃げ大斬りが決まる決まる

立ち大斬りと気功爆転法に気をつけていれば、まず負けることはない。逃げ大斬りが決まりやすい相手なので、ガンガン狙っていこう。

VS 不知火幻庵
立ち大キックを合わせろ！

地上戦は遠間をたもって、幻庵のしゃがみ爪に立ちの大キックを合わせることに集中しよう。立ち大斬りキャンセルアハウ～も有効。

VS アースクェイク
精霊バリアーじゃ

アハウ・ガブルを連発しているだけでいい。が、ジャンプ大斬りを合わせられることもあるので、たまに昇り斬りなどを混ぜよう。待ちに入られても逃げ大斬りと立ち大蹴りがあるので大丈夫。

対空技を練習するのだ

とにかく対空技を的確に出せるようになろう。あとは経験値で差がつくぞ。

相手の間合いの外から斬り裂け!!

千両 狂死郎

必殺技を適材適所で使い分けつつ、長いリーチで押し斬っちゃえ！

TKO

通常技で目立つのは、全キャラ中屈指のリーチの長さを誇る長刀での攻撃だ。
　小中大を問わず、しゃがみで出したほうが横方向に対しての攻撃判定が長い。
　それ故に、ついしゃがみ斬りをメインに攻めがちだが、しゃがみ斬りは立ち斬りよりも攻撃速度と戻りのモーションが遅いという欠点を抱えている。立ち大（中）斬りも、決して速いワケではない…が、少々辛いところではある。
　必殺技に関しては、それぞれ使用に適したシチュエーションがあるので、適材適所での使い分けが重要だ。

奥義其の壱・長刀の攻撃判定を正確に把握すべし

前述したとおり、長刀はリーチはあるけど出るのは遅い。
　特に大ですかった際の技の戻りの遅さは致命的で、相手はその隙を狙うことを基本としているくらいだ。それ故に、まずは正確な間合いを把握しよう。攻撃をすからせたのとガードさせたのとでは、天と地の差があるぞ。特に素早さを身上とするキャラを相手にする場合、無駄な手数の一つ一つが死に直結するくらいの意識で臨もう。また、長刀は柄の部分には攻撃判定がない。懐に跳び込まれたら、小足払い2~3回十しゃがみ小斬りで自分に有利な間合いへと相手を叩き出してしまおう。



うぉぉ、すからせちまった！俺に明日はあるのか!?（ない）

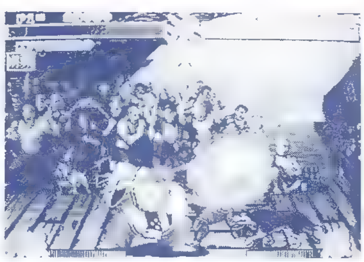
奥義其の弐・必殺技は状況に応じて使い分けよ

まずは血煙曲輪。巷ではジャンプ攻撃で多用されているが、実は全キャラに返し技が存在するため、そればかり狙っていてはまさに自殺行為。
　しかし、めくりで当たればそのまま大斬りの二段攻撃が入るメリットもあり、ジャンプ斬りB蹴りと併用して常にチャンスをうかがっていよう。



相手を画面端に追いつめた場合なら、めくり易くて狙い目だ。

本来は対空兵器としての使用が望ましい血煙曲輪だが、とっさに出せないようでは意味が無い。そこで、簡単な出し方を紹介しよう。
　ジャンプ直後にレバーを下半分へと回すように入力してからA+Bを同時押し。
　右上に跳んだ場合なら、そのまま右→左斜め下へと回す。
　慣れれば確実に出せるので、お勧めの方法だ。
　風裂扇は出るのが遅く、その隙を突かれやすいため、立ち（しゃがみ）斬りにキャンセルをかけて出そう。わざと相手の鼻先ギリギリで攻撃をすからせて、相手が踏み込んできたところを狙うのも有効だ（これは跳尾獅子でも可）。
　回転曲舞は対空兵器としては申し分ないのだが、出かかりが弱いので注意。小中大とでは威力にかなりの差があるため、使うなら大がいい。
　大で出した場合、横方向へかなりの移動量があるので、画面端に追いつめられた際の脱出手段として使えるぞ。
　火炎曲舞は、小中大と攻撃判定の出ている時間に極端な差がある。離れた間合いで小の火炎曲舞を出し、相手のジャンプを誘って撃墜するなどの手が有効。時折大で出すなどフェイントをかけるとより一層効果的だが、ジャンプ攻撃が下斜め方向に強いキャラ（十兵衛、右京、タムタム、狂死郎など）に対しては火炎を越えて攻撃が届いてしまうため、今一つ不向きだ。
　対空としてもそれなりに使える火炎曲舞だが、その本当の真価は"削り"にある。



転倒した相手に、確実に中斬り程度のダメージが入るのはあまりにも美味しい。チャンスは絶対逃すな！

相手の起きあがりに重ねて使えば、普通に中斬りがヒットするよりもダメージを与えられる場合があるぞ（中、大で削った場合）。同じ事は跳尾獅子でも可能だが、火炎曲舞のほうが減らせる量が多い。
　ただし、技の終わった後の硬直時間に反撃を喰らってしまうため、それを懸念するのなら小もしくは中で削るのがベストだ（間合いによっては中でも反撃される場合あり）。
　跳尾獅子は小中大と、出る時間と長さが違う。小は出るのが速くて攻撃判定が出ている時間も短く、大はその逆だ。
　突然前方ダッシュしてから小で出しての奇襲や、相手がジャンプしてきたら落ちてくる真下に置くように出すなど、対地対空を問わず使える。



対空で使うなら真下に置くように。間に合わなければ、この後ろへ返るモーションを利用しよう。

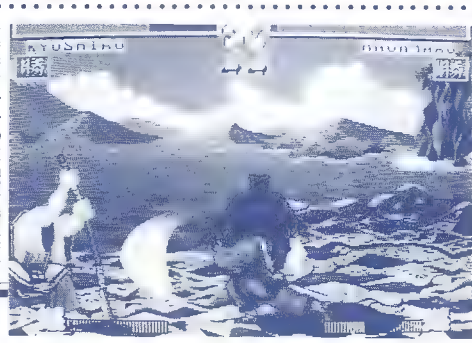
欠点としては攻撃判定そのものにやられ判定があり、目前で見切られた場合の戻り際など、相手が攻撃判定自体を斬れる状態にある場合は簡単に斬られてしまう。通常技による攻撃と同じで、きちんと間合いを測ってから出そう。

狂死郎の基本戦法とは…

やはり、長いリーチを活かしての斬り合いが主軸となる。モーションの遅さは、キャンセル必殺技でカバーしよう。とにかく、しゃがみ大斬りなどで生じた隙につけこませないようにすることが重要だ。

各キャラ別ワンポイント対策

VS 覇王丸　恐いのは立ち大斬りだけ



くくく…すかったね。それ、天罰じゃあ!(何様のつもりだか)

近間はしゃがみ小斬り、中間合いなら立ち（しゃがみ）斬りキャンセル風裂扇が有効。ギリギリの間合いでの立ち大斬りばかり狙ってくる奴は、ギリギリで見切って戻り際に小の跳尾獅子を叩き込んでやろう。

VS 橘右京　守勢に回らされると辛いぞ

一発の威力は狂死郎が上な

ので、大斬りのリーチを生かした攻めが有効。右京側の突極の三択を狙ったスライディングには要注意だが、そればかり警戒してると逆に昇りつばめを狙われてしまう。そうならない為にも、常に攻めの姿勢を忘れないことが大事だ。
つばめ返しは、ガードしたら着地後の硬直時間中に斬るべし。

VS服部半蔵・ガルフォード

斬り合いを軸に攻めよう

忍者の立ち中斬りの間合いさえ把握していれば、通常の斬り合いではまず負けない。ただ、うかつに攻めて自分から隙を作らないように注意。
変わり身からの空中攻撃は、立ちガードの後に大（中）の回転曲舞で撃墜。分身の術も、左右を小足払いで確認してから対応できるので恐くないぞ。

VSナコルル

超天敵。常に辛い闘いの連続…なんとかしてくれぇ!

ほとんどの技の隙にアンヌムツベを喰らってしまうので、小系の超慎重な攻めが必要。
特に待たれた場合、こちらはほとんどなす術が無い。唯一の勝機は、遠目の間合いで、アムベヤトロで削りにきたときだ。鷹が飛んできたら、上を跳び越すようにジャンプ。
着地を狙ってアンヌムツベで滑り込んできた体の後ろ半分（そこにしか当たり判定が無い）を狙って、ジャンプ斬りを叩き込もう。



相手が出すのが速かった場合は、着地と同時にガード。直後に投げてもいいが、無難にいくなら小足払いが吉だ。

VSシャルロット

奴のデカい足を狙え!

僅差だが、狂死郎の方がリーチが長い。シャルロットは足の当たり判定が大きいので、踏み込んでくるところをしゃがみ斬りで狙おう。ジャンプ大斬りには、小の跳尾獅子を引きつけて出して避けよう。



出る足は斬られるってか?くれぐれも読まれて跳び越されないように。

VS柳生十兵衛

めくり血煙が結構狙えるぞ

ジャンプが速いので、跳び込む隙を与えないことが重要。
大斬りの間合いで押しつつ、血煙曲輪でめくりを狙うのも面白い。確率は半々だが、狙う価値は十分にある。

VSタムタム

逃げ大斬りにご用心

不意の逃げ大斬りはタムタムの常套手段なので、常に警戒していよう。立ち小（大）蹴りなどと併用されると辛いが、地上での斬り合いはこちらに分がある。大斬りの間合いを生かして攻めよう。大斬りの間合いでアハウ・ガブルで削りを狙ってきた場合、即座に回転曲舞で撃墜を狙おう。離れた間合いでアハウ・ガブルで



早めに出さないと、アハウ・ガブルの昇りに当たってしまう。大で素早く狙え!

VS千両狂死郎

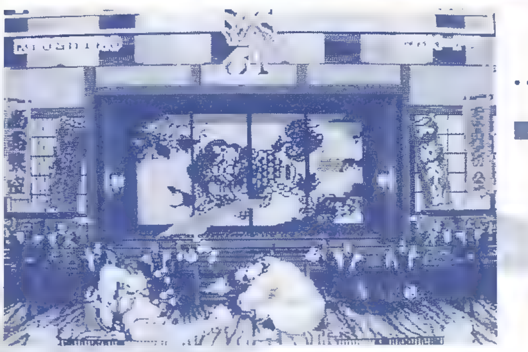
お互い狙ってることは同じ?

同じ間合いと同じ隙を持っている（当然か）ので、どちらが先に相手の隙を見いだすかが鍵。血煙による強引な攻めも有効だったりするぞ。

VS王虎

離れた間合いは逆に不利!

王虎に、立ち大斬りをギリギリで当たる間合いで出されているだけで辛い…こちらからは何もできない間合いだからだ。ここは一番、近めの間合いで勝負をかけてみよう。



この間合いでガードしても、前方ダッシュ攻撃はほとんど入らない。

VS不知火幻庵

しゃがみ小斬りが辛いが…

突きの間合いは互角だが、幻庵の攻撃速度のほうが圧倒的に速いので（特に小）かなりの苦戦を強いられる。それ故に攻撃判定ギリギリの間合いで斬りつける必要がある。
幻庵の肉転突きやスライディングは小足払いで返せるので、こまめに出していよう。

VSアースクエイク

小足払いでケツ投げを撃退!

全キャラの恐怖の的、ケツ投げは小足払いでほぼ返せる。
少々離れた間合いで跳ばれても、余裕で血煙曲輪や回転曲舞、逃げ中斬りで対応できる。また、相手がしゃがみガードばかりしているようなら接近した状態での逃げ斬り（中または小）が有効だ。



ガードしたら、即座に小足払いを連打!

総括・狂死郎とは…

ナコルルには待たれると辛いけど、他のキャラには互角かそれ以上に渡り合える。
かと言ってカモれるキャラも特にいない…狂死郎とは、実に不思議なキャラだ。
また本文では言及していないが、狂死郎は待つと異常に強くなる（詳しくは触れない）。そのせいか待ちキャラとしてのイメージが強いようだけど、だてに生きる傾き者には〝待ち〟なんて野暮なプレイは似合わないぞ。

中国の剣神、起つ!!

王虎

いかに大斬り、爆転法を有効に使うか…超逆転野郎王虎が今街を席巻する。

C・LAN

王虎の攻撃は、その多くが大振りで使いにくい印象を受ける。だが、うまく使えば実は小回りのきくキャラクターなのである。

とはいえ欠点ももちろんある。ジャンプ、動きが遅いこと。また大斬りにしろ爆転法にしろ、ガードされるとかなりマズイ状況になってしまうこと。結果として、王虎は弱い部類に入ってしまう。それだけに、勝利したときの喜びもひとしおだ。ここに、超一発逆転キャラ、王虎の対戦攻略をお送りしよう。

気功爆転法——頭蓋落砕につなげ!

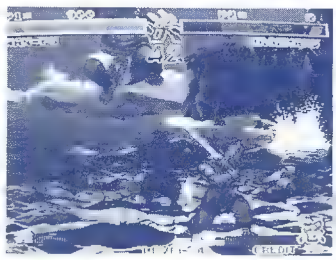
気功爆転法は、単体で見れば相当に強い技だが、その後の痛手が大きい。よってバクチでガンガン出すわけにはいかない技である。使うなら、剣を回収する方法も理解しておく必要がある。

一つの使い方として、相手を端に追い込んで中で出すというものがある。相手が爆風に包まれている間、小足払いを出してみる。もし当たれば誘爆!!ガードされたらけつで跳び込むなり、爆風が消えた瞬間に投げるなりする。垂直ジャンプ大蹴りをすかして着地投げも有効だ。この場合、投げは蹴りボタンで行うこと。斬りだと剣を拾ってしまうためだ。

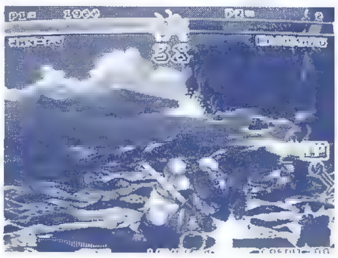


さーてこっからどうするかな〜?

また、爆転法からの大斬り投げ——頭蓋落砕を狙う方法が実は相当使える戦法だ。使うのは中か大。剣ではなく、王虎自身の着地点が相手のすぐ目の前になるように位置を合わせて出す。着地前からA+Bを連打していれば、着地後すぐに恐怖投げと呼ばれる頭蓋落砕が入るぞ。これは、爆転法の落下中は無敵であることを利用している。



中爆転ならこのへんで出し…。



着地してすぐ恐怖投げだ。

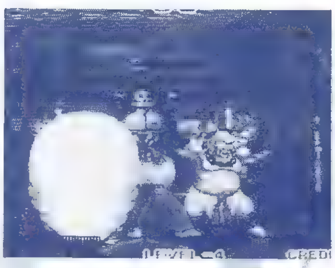
また、予備知識になるが、爆転法の着地に足払いなどを置かれた場合、それが前からならガードできるが、後ろに回られると喰らってしまうという不思議な現象が起きる。

もう一つ、爆転法の有効な使い方を挙げておこう。それは、大爆転法を出し、剣と自分の間に相手をはさんでしまうというものである。着地したら足払いを出すか投げにいく。足払いを喰らってしまうと爆転法も喰らってしまうし、ガードしていれば投げが入るという恐怖の二択だ。もし足払いがガードされたらめくり気味に中蹴りか大蹴りのけつで跳び込もう。



こうやってはさむ。投げか足払いかジャンプか…迷うなあ。

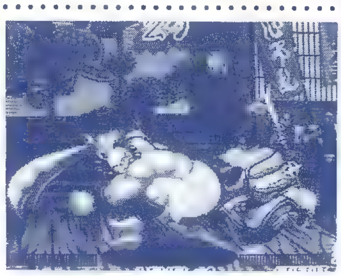
最後に、爆転法を使ったお笑い技を。一回相手を倒したら、急いで近寄り、起き上がる前にしゃがみ大斬りを重ねる。この技はワンフーダンスとも呼ばれる、非常にモーションが大きい攻撃だ。前に足を出し、柄を立てるポーズになったらすかさず爆転法コマンドを入力してキャンセルする。すると、なんと逆に爆転法を出すのである。小を使えば投げにつなぐこともできるぞ。ぜひやってみよう。



おーい、どっちに出してんだぁーい。ちなみにこれは大ね。

通常戦——大斬りはいつ使うか?

王虎の通常戦は、しゃがみ小、立ち中斬りがメインになる。これに立ち大蹴りのけつや足払いなども混ぜるといいだろう。そして、スキを見て大斬りを「どりゃあ〜」とぶち込むのだ。チャンスは一瞬。相手の大斬りがすかったら、飛び道具をガードする(間合いによるが)など、チャンスは意外にあるものだ。しかしこの技はバクチで使うことが多くなる。ガードされると手痛い一撃を受けてしまうので、相手のクセを素早く見極め、前進しようとした一瞬のスキにぶち込んでやろう。



ん〜至福の瞬間。

対空兵器は気功旋風斬でまず大丈夫だが、十兵衛やシャルロットのようなジャンプの早いキャラにはガードされてしまいやすいのでタイミングを間違わないようにしよう。

旋風斬の代用品として、しゃがみ中斬り、しゃがみ大斬りも使えるが、確実ではないのであまり過信しないこと。

意表をついてのジャンプ大斬りもたまには使ってもいいだろう。当たればでかい。



ジャンプ大斬りの威力は絶大。

跳び込む場合に用いる技は前述のけつのほかに、すかし投げにつなぐためのジャンプ小蹴り、またけつと同じくめくるためのジャンプ大斬りもいい。

各キャラ別ワンポイント対策

VS 覇王丸 大斬りをガンガン入れろ

覇王丸戦は実はかなり優位に立つことができる。それは大斬りを入れるチャンスが多いことに起因する。

まず大斬りを空振りしたとき。そして中突きを空振りしたとき。さらに大斬りをガードしたときまで入ってしまう。つまり覇王丸は大斬りはおろか、中斬りすらうかつに出せ

ないのだ。



大斬りをガードした後にこちらの大斬りが入るのだ。

VS 橘 右京
つばめ出しなぁ〜

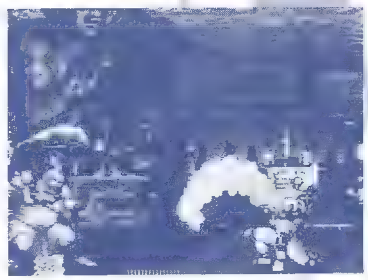
小技の性能では劣るものの、やはり大斬りがあるため、相手はそうそうつばめ返しを使えない。起き上がりのバックジャンプつばめですら、ガードすれば「どりゃあ〜」だ。跳ばれたら旋風斬でOK。つばめ返しでも勝てることが多いぞ。

通常戦ではしゃがみ大斬りを警戒し、こちらはしゃがみ小斬りを少し多めに使うといいだろう。

VS 服部半蔵
爆炎龍のバカー！

ネックは爆炎龍。遠距離で出されてるだけでも辛いものがある。そんなときは、思い切って爆転法を狙いにいこう。恐怖投げにつないでもいい。

立ち大斬りはガードされたときの反撃が痛いのであまり使えないのがつらいところ。



爆炎龍野郎にはこの一発を狙おう。

VS ガルフォード
(爆)がないっていいもんだね

爆炎龍がない……たったこれだけのことで半蔵よりもかなり楽になるんだね、と実感できるはずだ。

VS ナコルル
あの小娘(アンヌムツベ)さえなければ…

小見出しの通り、とにかくアンヌムツベが厄介。何かしようとするたびに斬られてしまう。しかも、これをガードした後に入れるいい技がない。確実に入るのは小足払いか中足払い。剣をさっさと投げてしまい、アンヌムツベをガードしたら小足→恐怖投げとやるのがいい。

普通はしゃがみ小斬りや足払いなど（大以外）でやや逃げ腰で攻めるくらいがいいかもしれない。

VS シャルロット
近付かないでくれぇ〜

遠距離で大斬りを狙おう。ガードされても手痛い攻撃は喰らわないので（ジャンプ大蹴りも遠めならすかる）、心おきなく（でもないか）使うことができる。

それよりさらに近い間合い——シャルの突きがギリギリ当たるくらいで、突きとジャンプ大蹴り、中斬りなどをアトランダムにやられると辛い。

跳ばれたらガードして小足を出すか、旋風斬でキッチリ落とそう。

VS 柳生十兵衛
僅かなスキを見逃すな



このスキに大斬りだ！まさに刹那の見切り。

大斬りガード後のジャンプ大斬りが痛過ぎるため、立ち大斬りはそうそう出せない。出すチャンスは水月刀をガードした後、中突きをすかった瞬間だ。

足払が強いため押されがちになりやすい。接近戦ではこちらも小足払いなど足技を使っていこう。

VS タムタム
逃げ斬りに要注意

普段より跳び込みを多めに使おう。その場合けつよりも大斬りがいい。

地上では逃げ斬りに注意しつつ、タムタムの小蹴りのスキをついて小技メインに。



タムタムにはめくり大斬りが入りやすい。

VS 千両狂死郎
遠距離で、どりゃあ〜

千両の技は振りが大きいため、そのスキをついて大斬りを入れやすい。跳ばれてもしゃがみ斬りと旋風斬を使い分ければまず返せる。めくりの血煙のときだけは素直にガードしよう。

VS 王虎
大斬りの決め合い

超大味対戦。大斬り合戦になりやすい。先手をとった側がかなり有利かな。

VS 不知火幻庵
あることを知ってれば…

あること……それは中足払いである。これをシャカシャカやっているだけで幻庵側は手も足も出ないだろう。唯一至近距離での中突きにやられてしまうので覚えておこう。



これこれ。これのみでいいぐらいだ。

VS アースクエイク
とにかくリードせよ

お互いに攻めあぐねる展開となる。しびれをきらして相手が跳んできたら旋風斬で落とす。跳び込むときはやはりけつ、大斬りがよい。

余談だが、しゃがんだアースクエイクには、垂直ジャンプの小、中蹴り、登り小蹴りがヒットするぞ。

最後のまとめ

爆転法と大斬り、そして小技をうまく使って、ぜひ街の対戦台で王虎旋風を巻き起こしてくれ。

魔道に敵はなし!!と言いたいが…

不知火幻庵

長いリーチを生かして、並みいる敵をチクチクと突いて魔道に落とせ!!

不知火友の会　会員番号17　いなりん

幻庵は通常技のリーチの長さを生かした攻撃で、対戦ダイヤグラムでも今のところ上位に位置している。

しかし圧倒的に有利なキャラはいない。何も考えずに闘っていても、あまり勝ちつづけることは難しいだろう。

これから書くことを頭の中に入れて闘えば、あなたの幻庵も魔道の戦士に早変わり。

奥義其ノ壱 長いリーチを生かせ!!

幻庵の小斬り、中斬り、しゃがみ小斬りのリーチの長さは、全キャラ中1・2を争うほど長い。これを最大限有効に生かしてこそ、魔道の戦士といえるだろう。

相手との間合いをこちらの爪が当たるか当たらないかギリギリのところにとり、相手が何か技を出そうとしてもこちらの爪が先に当たるように、常に爪を出しながら牽制する。

ただ爪を連打していても反撃を喰らうので、相手に読まれないように小斬りやしゃがみ小斬りを出す。

中斬りも小斬りとほぼ同じリーチをもっているのだが、技の戻りのスキが少し大きいので多用はできない。たまに小斬りの間に混ぜたり、すこし離れたところで相手がスキを見せたときに使うようにするのがよい。



このグラフィックが中斬りのスキだ!!

いくら他のキャラと比べてリーチが長いといっても、その差はわずかなので、間合いのとりかたが重要である。

奥義其ノ弐 必殺技を使いこなせ!!

幻庵の2つの必殺技はどちらも使いやすく威力もある。それぞれの使い方を書いていこう。

まず毒吹雪。出るまでと出てからのスキが意外と大きいので、むやみに使うと手痛い反撃を受けてしまう。使いどころを覚えておこう。

一番いい使いかたは、相手を転ばせたときに起き上がりに重ねておく方法である。中の毒吹雪なら画面にしばらく残ってくれるので、確実に相手の体力を削ることができる。

その他に、相手が跳び込んできても攻撃を喰らわないくらい間合いの離れたとき。中と大の毒吹雪を出して相手を跳ばせるなどして、こちらの攻撃を当てるチャンスが増える。

そして肉転突き。この技の使いかたは、大きく分けて2つである。

1つめは、対空技として使う場合。無敵技ではないので負けることもあるが、かなり強い対空技である。この使いかたについては、後で詳しく書くことにしよう。

2つめは、相手にガードさせて体力を削る場合。遠い間合いから出しても返されることが多いので、近めの間合いで小斬り、しゃがみ小斬りを出しながらいきなり出してガードさせよう。キャラによっては一回のガードで、小技を当てるより体力を削ることができる。



削りだけでもばかにならない

奥義其ノ参 ここぞというときの連続技!!

相手が大きなスキを見せたときは、連続技でイッキに体力を減らすチャンスだ。ここでは幻庵の実戦的な連続技をいくつか書いていこう。

まず跳び込んだ場合。ジャンプ大斬り→中斬りor小斬りor大足払い。一番威力があるのが中斬り。だがタイミングが少し難しい。威力は中斬りよりもやや落ちるが、当てやすいのが大足払い。間合いが離れていると当たらない。状況に応じて使いわけよう。

地上での連続技は、大斬りor中斬りキャンセル→肉転突きがよい。大斬りの場合は威力がすさまじいのだが、ほぼ密着状態からでないと肉転突きが当たらない。通常戦においては中斬り→肉転突きを狙い、相手が気絶したときに大斬り→肉転突きを当てるようにしよう。

奥義其ノ四 対空技を使いこなせ!!

幻庵の対空技はいくつかあるのだが、状況に応じて使い分けなければならない。

一番有効な対空技は、登りジャンプ中or大斬りである。



これが強いんだわ。ちなみにコレはジャンプ大斬り。

相手が跳んだのを見たら、こちらもすぐにジャンプしなくてはいけない。反応がすばやくないと負けてしまうこともある。また、間合いによって斜めor垂直ジャンプを使い分けよう。

相手がこちらの登り斬りを警戒して上のほうで攻撃を出すようなら、肉転突きで返す。肉転突きは相手の体に当てるようにすれば、かなりの確率で返すことができる。それでも、下方向に強い攻撃には負けてしまうこともあるので、登り斬りが間に合わないときは素直にガードしてもよい。

奥義其ノ五 その他の使える通常技

大足払いは、幻庵の通常技のなかで唯一相手を転ばせることのできる技である。相手がずうーっと立っているときにいきなり出すと、当たることが多い。また、爪を落としてしまったときなども、この技で一度相手を転ばせるのがよいだろう。この技は二段技であるが、一応一発目にキャンセルをかけて肉転突きなどを出すことができる。

それでは、ここから各キャラ別に闘いかたを書いていこう。

各キャラ別ワンポイント対策

VS 覇王丸
怒りの一撃を喰らうな!!

とにかく相手の大斬りを喰らわないように爪で押していく。相手の小蹴りに爪が負けることも多いので、常にこちらの間合いで闘って、相手の技の出がかりに爪を当てるようにしていこう。

相手が跳び込んできたとき、肉転突きはジャンプ大斬りに負けることもあるので、できれば登り斬りで返そう。

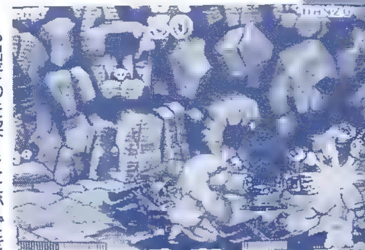
VS 橘 右京
スライディングがいやらしい

こちらの小斬りは相手の小斬りに、しゃがみ小斬りは相手のしゃがみ小斬りに負けてしまう。うまく裏をかいて攻めたいところだ。

また、近間でのつばめ返しは下ガードができず、スライディングは上ガードできない。なるべく上ガードのみとか下ガードのみとかはしないこと。

VS服部半蔵
技を出す前に突いてしまえ!!

こちらが爪を当てていれば、半蔵が何か技を出そうとしても出ぎわを突くことができる。ただ読まれているとしゃがみ大斬りなどを喰らってしまうので注意しよう。
爆炎龍を出されても、跳び込んでいってはいけない。垂直ジャンプで避けて、半蔵が跳んできたら大斬りを出す。かなり早めに出さないといけないので、垂直ジャンプしたら半蔵の動きに注意しよう。


こんな感じでどんどん突いていく!!

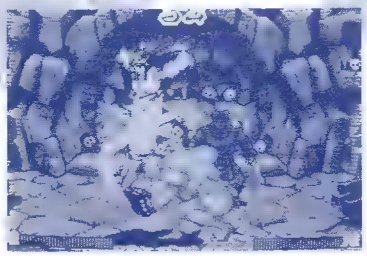
VSガルフォード
リーチを生かして突いていく!!

VS半蔵のときと同じように、爪の先を当てるようにしていく。ガルフォードの大攻撃はスキが大きいので、構えが見えたら跳び込むのがよい。
ガルフォードのジャンプ大斬りは強いので、肉転突きで返そうとするとたまに負ける。


いってえ〜。ちなみに肉転突きを返されたところです。

VSナコルル
リーチを生かして突いていく!!

アンヌムツベが恐いので、むやみに攻めこまないで常にガードできる気持ちでいよう。もしアンヌムツベorレラムツベをガードしたら、大足払いを当てるのがよい。
肉転突きはアンヌムツベで一方的に返されてしまうので、多用はできない。
ナコルルのジャンプは高いので、余裕があったらくぐって技を当てるのもよい。


ハイッ、ピシッとね!!

VSシャルロット
お子様デビルに負けるな!!

地上戦でリーチを生かし、絶対突き負けないこと。こちらからは絶対跳び込んではいけない。
もし跳び込んできたら、すばやく反応して登り中斬りで返す。跳び込みばかりしてくるなら、先読みでジャンプして大斬りを当てよう。
とにかく地上戦で負けないこと。これが一番大事。

VS柳生十兵衛
足技に気をつけるべし!!

十兵衛のジャンプ中蹴りからの中足払いor投げの二段攻撃が非常にいやらしい。地上戦でチクチクとプレッシャーを与えて、跳び込まれたら確実に登り斬りで返そう（かなり早めに反応すること）。
もし、八相発破を出しているときには、ジャンプ大斬りを当てるのは難しいので、ジャンプ大蹴り→大足払いの二段を当てよう。

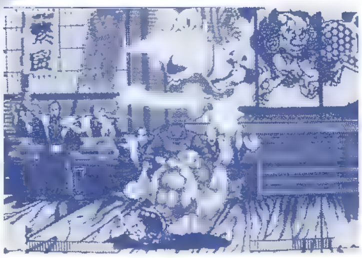
VSタムタム
体の大きいヤツには…

こちらの小・中斬りが、タムタムの大蹴りに負けてしまうので、爪をやたらに連打してはいけない。タムタムの技は振りが大きいので、スキを突いて爪を当てながら押していく。
パグナ・パグナには肉転突きで、パグナ・ディオスには大足払いで勝つことができる。


この技がいや!!でも、空振りさせれば技を当てられるぞ。

VS千両狂死郎
歌舞伎役者なぞに負けるな!!

狂死郎の技はリーチが長いものの振りが大きい。こちらの爪でチクチク押していくのもよし、いきなり跳び込んでみるのもよいだろう。
血煙曲輪がきたら、大蹴りで返すのがよい。肉転突きを狂死郎の体に当てるように出すと、勝てることが多い。


意外なところで使える立ち大蹴り!!

VS王虎
非常につら〜い相手

実は、王虎に中足払いを連打されているだけで、こちらの攻撃をほとんど止められてしまう。いちおう中間の中斬りが当たる可能性が高いのだが、確実ではない。まして近づこうとしているときに、大斬りでも喰らったら…
せめて大斬りだけは喰らわないように。ちなみに大斬りをガードしたら確実に大の肉転突きが当たる。

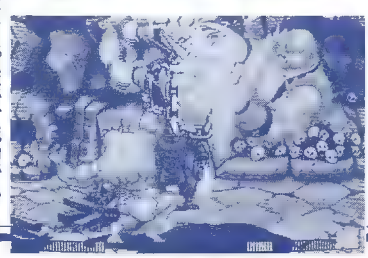

こうなったら肉転突きだ!!

VS不知火幻庵
本物の魔道はどっちだケ!!

小斬り、しゃがみ小斬りをメインに。肉転突きは大足払いで返されてしまうので、使えない。これぱっかりは実力勝負でしょう。

VSアースクエイク
ケツからの投げに注意だ!!

こいつのジャンプ攻撃は強いので、肉転突きは相討ちになってしまうことが多い。地上で返すなら、しゃがみ大斬りを早めに出して爪の先を当てるように。だが、威力がものすごく小さい。
ジャンプケツ攻撃をガードしたら、肉転突きorジャンプで投げられるのを防ごう。
おもにダメージを与えられるのは、しゃがみ大斬りなどのスキの大きい技を出すのを読み、跳び込んでジャンプ大斬りからの連続技を当てる。
また、アースクエイクが画面端にいるときのみ、ジャンプ大斬り→大斬り→肉転突きの強力な連続攻撃が入る。


リスクの割に威力が小さすぎる、狙わないほうがいいよ〜な？

最後にひとこと

対戦においてかなり闘える幻庵。姿形に惑わされず、一度でも使ってみれば、魔道のトリコとなるのは間違いない。

空を舞え、華麗なる巨大ケツ

アースクェイク

時が来るまで待て、
ケツの出番はそれからだ。

F-GLD

アースクェイクは相手に投げられないという、最近の格闘ゲームの常識を完全に打破した異色のキャラである。

それゆえ、接近戦に強いと思えば大間違い、3mを超えるという巨体とそれに比例するような動きの鈍さは相手の技をとても喰らいやすく、対戦においてかなり不利である。

攻撃についても通常技の基本的な種類が少なく、手数が限られてくる。

やはりここは最凶兵器ヒップアタック（ジャンプ大蹴り以下ケツ）を駆使して戦おう。間合いの見切りが全てのカギを握るぞ。

奥技其ノ壱 華麗に飛び、極悪にケツで攻めろ、

アースクェイクの攻めの基本は跳び込んでケツという単純なもの。ケツは攻撃判定が異常なほど大きく（やられ判定も大きいが…）ちょっとくらいずれていても当たることが多い。まずはこれで跳び込むことから始めよう。

…と言ったものの、ケツは意外と返されやすい技でもある。しゃがみ大蹴りでほぼ完璧に返される右京などにはかなりつらく、他キャラもとりあえずケツを返す技を一通り持っている。

そこで、ただ単に跳び込んだだけでは返される可能性大。相手が技をミスったとき（空振りなど）や、相手の起き上がり三角飛び、そしてめくりを狙っていくなどをして跳び込んでいこう。

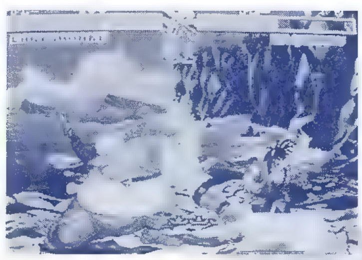
そして、ケツを当てた後、悪魔の攻撃が始まるのだ。



グビ〜〜〜ッ

奥技其ノ弐 ケツを当ててからの善後策

まずケツが当たったとき、（ヒットしたとき）は再び跳び込んでケツで攻めるというのが有効な戦法だ。他にもほんの少し間合いが離れているときはしゃがみ大斬りで3段の連続技として入りやすい。たまにFUJ-YAMAがすり抜けてしまうことがあるが、狙ってみる価値は十分にあるぞ。



相手が気絶しているときはジャンプ大斬り→しゃがみ大斬りだ。

そして、相手がケツをガードしたときは基本的に再び跳んでもいいのだが、ここは極悪にも投げを狙ってみるのもいい手だ。でもこれはアースクェイク対策を知らない人間にとっては極悪な戦法として敬遠されがちだ。気を付けて使おう（でも、対戦レベルが高くなるとこれはあたりまえの戦法となるのだが…）。ちなみにこのケツ投げはキャラによって小足払い連打やジャンプで逃げることができるぞ（完璧ではないが…）。

他にもケツ着地後にファットチェーンソーで削りを狙ってもいい。少々無敵時間のある（ような）技なので使いかた次第で相手の反撃を受けにくくできるぞ。



ちょっとした無敵時間があるので使えるぞー。

ケツにはさらに必殺技ファットバウンドを組み合わせることが可能。おもに削りなどに使い、小中大の強さで相手を惑わそう。

奥技其ノ参 待ちアースクェイクのススメ

攻撃とともにアースクェイクの強さを支えているのがこの待ちの戦法。待ちの戦法と言っても何もしない完全な待ちではなく、相手を近付けなくする待ちである。

基本的に相手としゃがみ大斬りが届くぐらいに開けて待ち、相手が近づこうものならしゃがみ大斬りで離し、跳んで来たなら対空技で落とす。

対空技はジャンプ斬り、かなりのリーチがあるので距離さえ離れていれば楽に落とせる。逆に近づき過ぎているときはケツで落とす。反応が遅れて相手がもう真上にいるというときは確実性が低いが、ファットチェーンソーやしゃがみ大蹴りで落とすことができる場合があるぞ。

そして、相手を落とした後は攻撃のチャンス。無難に落ちぎわにしゃがみ大斬りを重ねておくのもいいが、間合いによっては跳び込んでケツで攻めると返されにくく効果的。さらに間合いが近いときは例の着地投げを狙ってみるのも一つの手だ。



こっから近寄っちゃだめだよ〜。

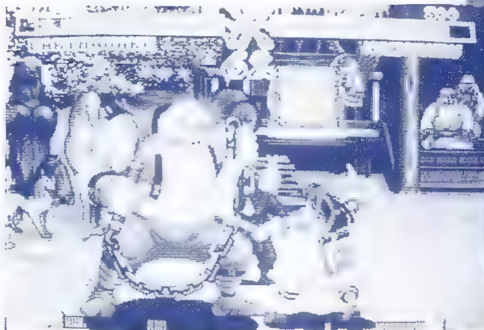


跳んできたら、小or中斬りで。さらに着地投げが待っているぞ。

常に相手と間合いを離しておかないとつらいのだが、攻撃のチャンスを待つ戦法として威力を発揮する。いかにしゃがみ大斬りを読まれないようにするかが勝負になるぞ。

相手に攻められるな

アースクェイクで対戦するにあたって、気を付けることは、相手に攻められないようにする事。通常技が出るのが遅いので反撃することが難しくなる。さらにアースクェイクの巨大さゆえ、しゃがみ状態から色々な上り技が入ってしまい、下手をすると恐怖の完全二択攻撃になってしまう。そうなってしまったら、ドッグダッシュなどでひたすら逃げよう。



グヒッ〜、助けてくれ〜

相手に近づくときはこっちから攻めるとき、これがアースクェイクの鉄則だ。

各キャラ別ワンポイント対策

VS 覇王丸
ケツで跳び回れば勝機有り

覇王丸はケツ返しとして立ち大蹴りや早目のしゃがみ大斬りなどがあるが、どちらもタイミングがムズイのでめくりを狙うなどしてケツで跳び込んでいこう。

VS 橘右京
アースクェイク最大の敵

ずっと、つばめ返しを出されると何もできないほどつらい。三角飛びなどを駆使して近づこう。しかしケツはしゃがみ大蹴り（空極対空）であっさり返されてしまう。ケツはほとんど起き上がりに重ねるくらいにしか使えない。転ばすまでが勝負だぞ。



遠距離でも近距離でも、な〜んにもできな〜い。

VS 服部半蔵
小爆炎龍に注意

一番いやなのが小爆炎龍連打。半蔵側としては跳ばせて落とす戦法だが、アースクェイクにとってこれはかなりつらい。跳び込むにはジャンプ中斬りを狙えないくらい近く、かつ近距離大蹴りが出ないくらい遠目から跳び込むのがベスト(かなりムズイ)。待ちをからめ、スキあればケツで攻めていこう。

VS ガルフォード
半蔵よりは楽かな…

そう別に恐くはない敵だ。ケツは立ち大蹴りで返されるので気を付けよう。犬は間合いが遠ければしゃがみ大斬りで飼い主もろとも切ってもいい。待ちをメインに闘っていこう。

VS ナコルル
攻めたい、攻めたいよ〜

ナコルルもケツ返しの技としてアンヌムツベや大斬りがあるため、攻めづらいキャラだ。かと言って待ちに入るとアムベヤトロやヤトロポック、そしてアンヌムツベなどでバリバリ体力が削られてしまうぞ。アンヌムツベに対してはガード後に小斬りなどで返す。間合いによっては小斬りなどが間に合わないこともある。相手に攻め込まれない程度の攻めが必要。キツイぞ〜。

VS シャルロット
主導権を握るまでが勝負

右京に続き、かなり嫌な相手。とにかく相手に攻めさせないこと。一度近づかれてしまうと、昇り大斬りor中足払いの鬼の二択攻撃が待っている。また逆に攻めようにもケツは立ち蹴りで返されてしまう。徹底した待ちが要求され、勝つには逃げ回ったほうがいいかも。

VS 柳生十兵衛
あっ、ネギしょったカモさんだ〜

少々、足技が嫌なものの、待ちに入ってさえしまえば十兵衛はほぼ何もできない。ケツを返す技もこれといってないのでバリバリ攻めてあげよう。

VS タムタム
逃げ斬り注意

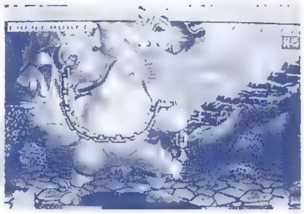
とにかく逃げ斬りが恐い相手。足払いの技で特に恐いものはないので上方ガードに集中しよう。こいつもケツが返されやすい相手。



この逃げ斬りに注意。立ちガードをメインに戦っていこう。

VS 千両狂死郎
主導権を取るか取られるか…

こいつに対しては攻めがメイン。とにかくケツで跳び込んでいこう。でもあまり無茶な跳び込みは回天曲舞のエジキになる。攻めまくるのは必要だが、逆に相手に主導権を握られると反撃するのが難しくなる。



血煙曲輪はとりあえず、これで落とすことができるぞ。

VS 王虎
ちょっと待つしか〜

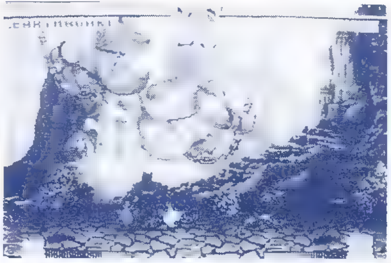
やはり、こいつも気功旋風斬があるため攻めづらく、したがって待ちでいく。もし気功爆転法などで王虎が武器を落としたら、一気に攻めよう。

VS 不知火幻庵
魔道はイヤ

これまた、待ちの戦法でいく。小肉転突きを多用されるといやな戦いになる。ケツもしゃがみ大斬りや肉転突きで返されるので多用はできない。めくりを狙うため、幻庵に接近することを心がけよう。

VS アースクェイク
史上最大の大味戦

お互いを投げることができないので、全てはジャンプ攻撃にかかっている。遠目なら斬りで、接近ならケツで跳び込む。相手より高い位置だと一方的に当てやすいので、早目に跳び込むか、三角飛びを使ってみよう。あと登りケツが入ることを忘れずに、最後のトドメには使えるぞ。



上にいる方が勝つのだ。

強くはないんだよ

キャラ別攻略を見ていただければわかると思うが、アースクェイクが一方的に攻めることができるキャラは少ない。ひたすら待って、相手のスキを見つけたら、二度と離さない悪魔の攻めを行おう。

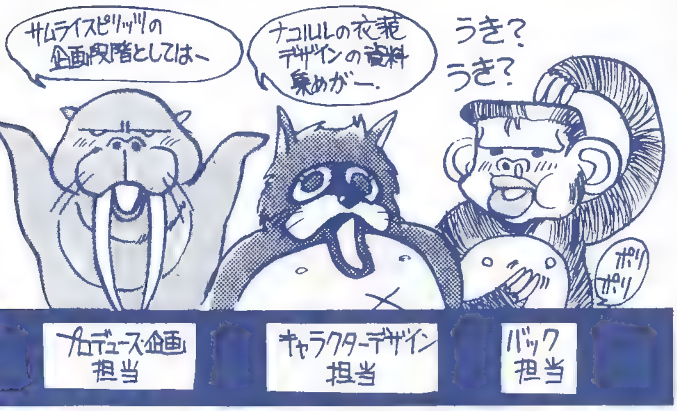
サムライスピリッツ

開発者インタビュー

出席者（敬称略）

- ゲーメスト：FRS-N,O／KAL／DON／ももやん／コラムゥ大野
- SNK：Y・A／Y・N／T・F

我がゲーメスト取材陣は、サムライスピリッツ製作の秘話を聞くべく、大阪のSNK本社に乗り込んでいった。我々を待ち受ける開発陣。今熱いバトルが繰り広げられようとしている…。



──本日はよろしくお願いします。では早速ですが、なぜサムライという、ある意味では異色なものをモチーフにしたのでしょうか？

Y・A　ゲームにですね、ファンタジー感を持たせたかったのが大きな理由です。ファンタジーといえば西洋の騎士というイメージが強いと思いますが、私どもは〝サムライ〟のほうがよりファンタジックだと思いましたから。

──それで、サムライなんですね。では、サムライスピリッツ（以下サムスピと略）はどういうコンセプトで制作されたのですか？

Y・A　当初の企画では複数の敵を倒していくという横スクロールタイプの格闘ゲームだったんですよ。それが時代の流れなどで1対1の格闘ゲームになったわけです。この時点ではまだ剣にウエートを置いていませんでした。でも、やる以上は単なる殴り合いよりもズバッと切ったら血がドバっと吹き出す痛さを表現する事にウエートを置こうと考えました。で、剣と剣の闘いという事になった訳です。サムスピのウリであるつば競り合いもこの段階で生まれましたね。

──当初の企画と違うものになったということは、開発期間がかなりかかっているんじゃないですか？

Y・A　ボツになった企画を含めると、そうですね構想8カ月、製作は1年ほどかかりました。

Y・N　横目で餓狼伝説2の開発を見ていましたよ（笑）。

──構想だけでも8カ月とはすごいですね。開発ではどんな点が苦労しましたか？

Y・A　やはりキャラクターメイキングですね。それぞれのキャラの個性をどうアピールできるか、各キャラのデザイン、名前、バックグラウンド、ゲームの中での位置づけなどはかなり計算して作っています。

Y・N　特にナコルルやアースクェイクの体の大きさのバランスなんかも企画内で不安視する声もありました。でも、よりよいキャラを作っていく上であの、アースクェイクの大きさになったのです。

──あれだけ大きいキャラがいるからゲームバランスが崩れてしまうという心配はなかったのですか？

Y・A　それは今でもビリビリと感じています（笑）。

──あのキャラ達はすべて企画段階で計算しつくされて生まれたんですね。

Y・A　中には突然生まれたものも、ないことはないけど（笑）。

──アースクェイクの話がでましたが、あのキャラは投げられませんね。これも当初からですか？

Y・N　最終的にやりたかったのは投げにいっても潰されてしまうようにしたかったのですが…。投げられないという設定はある程度初めからありました。

──途中で投げられるようにと考えたことはありますか？

Y・A　それはないですね。それをカバーするようには目を向けましたが。

──各キャラにはモデルとかいますか？

Y・A　はい。すべています。覇王丸は当初、宮本武蔵がモチーフでした。右京はそれに対局する意味で佐々木小次郎、王虎は三好清海入道、狂死郎は歌舞伎といった感じです。

Y・N　あえてキャラにこれらの名前を付けなかったのは、〝サムライスピリッツ〟という単独のイメージをもってもらいたかったからです。また、武蔵とか小次郎の名前を出すこと自体、時代劇のイメージに固定されてしまいますからね。先程も話しましたがファンタジーを目指しましたから覇王丸とかという架空の名前にしました。

Y・A　でもデザイナーは武蔵、小次郎と呼んでいましたけど（笑）。名前を統一する上でもデザイナーに正式な名前をと頼んでも呼んでくれないので、1回間違えるごとに10円の罰金を…（笑）。

──いくらぐらい溜まりましたか？（笑）。

Y・A　4、5千円ぐらいです。これはうち上げのときの足しにしました（笑）。

──回数にすると、4、500回ですね（笑）。これだけ構想期間が長いと消えていったキャラは当然いますよね？

Y・N　一番大きいのは金ちゃん。ナコルルとガルフォードに名残りをとどめてますが…。熊にまたがった金太郎というお恥ずかしいキャラがいました。

Y・A　あと、でかい大男が子供を肩車し剣を持った「ぐりとぐら」というのもいました。シャルロットに変形したのですが、サーベル持ちのゲーマントとかもいました。

Y・N　社内では非常にウケましたけどね（笑）。

Y・A　これらのボツキャラは現存キャラに吸収される形になりました。

──鷹と犬の他に動物を使うキャラはいましたか？

Y・A　金太郎がそうですね。熊にまたがっていて命令する金太郎自体はスタンディングポジションになり、熊だけ走っていったと思います。攻撃方法は上段で金太郎のマサカリ、下段で熊がキックするという感じでしょうか



■企画担当
「Y・セイウチ・A」用コメント
インタビューでは私ばかりがベラベラと話してしまいましたが、真の意味で「サムスピ」を支えてくれた大勢のデザイナー・プログラマー・サウンドのスタッフ、そして実際にゲームを愛して下さっているファンの方々に、海より深い感謝を申し上げます。



■バックキャラクター担当
「T・テナガ・F」用コメント
背景と演出関係の担当です。どちらもデザイナー共々精一杯やりましたので「精進がたりん」などと言わずにしっかりと見てやって下さい。特に演出、デモ画面をとばさないで見てやって下さいね、お願いします。



■プレイキャラクター担当者
「Y・アライ・N」用コメント
キャラデザと作監を担当しました。プレイヤーのみなさんに末長く愛していただけるキャラクターを育むべくデザイナー一同、日夜精進致しておりますので、今後とも熱い声援、お手紙、同人誌等よろしくお願いします。……てなわけで、いけいけゴーゴーじゃーんぷっ！



（笑）。あと、キャラではないのですが、天草の技で黒い玉のようなものを出しますよね。アレにあたるとガマやアヒルになってしまうという案もありました。

――ゲーメスト読者からもよく問い合わせが来るのですが、エンディングに不知火舞らしき人物が登場しますけどアレは本人ですか？

Y・N　あの人は舞の祖先らしき人物です(笑)。良く見ていただければ分かると思いますが目の位置が微妙に違いますよ（笑）。

Y・A　あと幻庵と名字が一緒なので不知火一族なのか?という質問をお聞きしますが、あれはプレイヤーに対してのサービス精神です。幻庵とは無関係です。

――しかし、あの幻庵のエンディングは衝撃的ですね。

Y・A　あれは幻庵しか通用しません。幻庵だからこそ死ねたのです（笑）。

――幻庵ファンには悲しい結末ですね(笑)。ゲーメストの読者はガルフォードファンが多いのですが、開発のほうはどのキャラに人気があるのですか?

Y・A　開発は覇王丸、シャルロット、ナコルルですね。ちなみにガルフォードは女の子をターゲットにしたキャラです。こちらで調査した反響を見てもそこそこ人気がありますね。

――シャルロットも女の子に人気がありますね。

Y・N　彼女もおねーさまっていう感じで、女の子をターゲットにしています。

――シャルロットは女なのか、男なのか分からないという意見も…。

Y・A　そこも狙いです(笑)。

――しかし、シャルロットは強いですね。あれは意図的に強くさせたのですか?

Y・A　はい。女性は強くなくてはなりませんから（笑）。

――そのわりには必殺技であるパワーグラデーションが弱いですね。

Y・N　初めはめちゃくちゃ強かったのですが、せめてアレくらいは弱くてほしいという意見がありまして。

――ところで王虎のステージは爆弾が非常に多いのですが、なぜなんですか?

T・F　どこかのステージにメリハリをつけたかった事にありますね。特に王虎は爆発音とピッタリですから。だから、彼のステージは爆弾が多いのですよ。

――サムスピの特徴のひとつでもあるキャラが斬られて血を吹くのは何か条件があるのですか?

Y・A　血はランダムで、身体が斬れるのは当たり判定とランダムです。なぜランダムかと申しますと、毎回身体が斬れたり血が吹き出るよりもランダムの方がインパクト的に効果がありますから。

――胴体は斬れるのですが、首とか腕は斬れませんね。

Y・A　当初は斬れましたが海外市場の事を考えやめました。胴体が斬れることでさえ、うちとしましても冒険でした。

Y・A　パピィやママハハも一歩間違えば、動物愛護団体からクレームがつきますからね(笑)。牛を斬ったり複数の狼と対決するボーナスステージも考えていたのですが、もちろんこれもボツになりました。もっと凄いのがガルフォードが勝つとパピーが相手の肉をくわえに行くという案もありました（笑）。

――動物といえば、ナコルルのステージの背景に猿がいますが、読者から本州より北には猿はいないという質問もありましたが（笑）。

T・F　キツイ質問ですね（笑）。ナコルルは動物にもてますからナコルルを慕って本州からわざわざ応援に来ているんですよ（笑）。

――背景のふたりの人は誰ですか?

T・F　あれはナコルルのおじいさんとおばあさんです。

――餓狼伝説2のステージグラフィックにデザイナーのお遊び的な部分がありましたが、サムスピにもありますか?

T・F　はい。各デザイナーが仕込んでます(笑)。ガルフォードの後ろの船の名前や王虎の看板などがそうですね。

Y・A　あと、これはお遊びじゃないですが、王虎が尻を回転させながら攻撃してきますよね。その時の王虎の股間の描き込みが私自身、大変気にいっています(笑)。妙なシワが（笑）。

――あとアースクエイクの服はなぜ小さいのですか?

Y・A　アースクエイクが修業していた甲賀忍者の服の中で一番大きいものがあの、サイズだったんでしょうね（笑）。

――甲賀忍者というとガルフォードと同門になりますね。

Y・A　はい、アースクエイクは途中で抜けましたけど。

――忍者はガルフォード、半蔵の他に登場させようと考えていましたか?

Y・A　最初から忍者と外人忍者のふたりと決めていました。

――ボスキャラの天草ですが、最初から彼がボスキャラという事は決まっていましたか?

Y・N　はい。デザインは多少変更がありましたが。当初はアメコミに登場するような落ち武者というイメージで考えていました。

――天草の他にボスキャラを登場させようと考えられていましたか?

Y・A　四天王的な存在のボスキャラをボーナスステージ毎に出そうという話はありました。

――システムについての質問ですが、怒りゲージのアイディアはどこから出てきましたか?

Y・A　これは格闘ゲーム全般に言えるのですが、弱攻撃などでチマチマ攻撃を加えられると頭に血が昇ってきますよね。アレを表したのが怒りのゲージなんです。

――怒りやすいキャラとかはいますか?

Y・A　はい。各キャラ毎に設定してあります。アイツは、頭に血が昇りやすいけど冷めやすいとか、コイツはなかなか怒らないが、怒り出したらなかなか冷めないなど。このあたりでキャラの性格を表現しています。バランス取りに苦労しました（笑）。

――ゲームバランスは全体的によく取れてますからね。ゲームバランスの調整期間はどのくらいかかりますか?

Y・A　バランスを取るうえでキャラの当たり判定を入れていくのですが、ひとりキャラに10回ぐらいは入れ直しました。

Y・N　6カ月ぐらいずっと当たり判定していた時もありました（笑）。

――入れられなかったシステムとかはありますか?

Y・A　判定役の黒子が実は天草だったというシナリオですね。あと真剣白刃取りはもう少し意識的にプレイヤーに起こさせればよかったと思います。これは反省点です。

――あと、これも読者から問い合わせが多いのですが、隠し技はありますか?

Y・A　火とんの術を見たとか、火柱が上がったとか、怒りゲージが上がったとき何か出たという噂は聞きますが、サムスピには隠し技はありません（笑）。

――良いゲームはいろいろと噂が立ちますからね。では最後に一言お願いします。

開発者3人　すべて皆様のおかげです。

――本日はありがとうございました。

（コラムゥ大野）

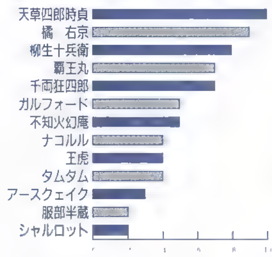
サムライスピリッツ データファイル

技別攻撃力

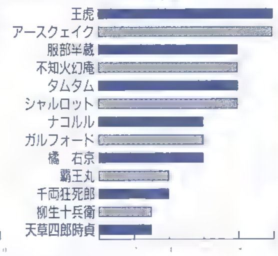
攻撃力	技　名	攻撃タイプ	プレイヤー
68	八相発破（弱）	必殺技	柳生十兵衛
55	スプラッシュファーント（強）	必殺技	シャルロット
48	気功爆転法（弱）（中）（強）	必殺技	王虎
44	エクセテンドファング 八相発破（中）	武有・立ち遠距離・強 必殺技	アースクェイク 柳生十兵衛
43	モズ落とし（強）	必殺技	服部半蔵
42	頭蓋縦割斬	武有・立ち遠距離・強	王虎
41	跳び風車斬 烈風空裂斬 ウインミルバスター サンダースラッシュ 落虎牙斬 頭蓋落砕 ジャンプホッグファング 垂直ジャンプトライファーント・遠距離 斜めジャンプトライファーント・近距離	武有・垂直ジャンプ・強 武有・斜めジャンプ・強 武有・垂直ジャンプ・強 武有・斜めジャンプ・強 武有・ジャンプ・強 素手・組み技AB 武有・斜めジャンプ・強 武有・垂直ジャンプ・強 武有・斜めジャンプ・強	服部半蔵 〃 ガルフォード 〃 王虎 〃 アースクェイク シャルロット 〃
40	秘剣　ささめゆき（中）	必殺技	橘　右京
39	奥義　弧月斬（強） 三日月斬 グランドスラッシュ 包丁大突刺	必殺技 武有・しゃがみ・強 武有・しゃがみ・強 武有・立ち近距離・強	覇王丸 服部半蔵 ガルフォード 王虎
38	斬鉄閃 座縦斬（強） ぐる掻きぐる掻き ホッグファング カエムル・インクルシオー	武有・立ち遠距離・強 武有・しゃがみ遠距離・強 武有・垂直ジャンプ・強 武有・立ち近距離・強 武有・しゃがみ近距離・強	覇王丸 王虎 不知火幻庵 アースクェイク タムタム
37	ダイビングドッグ 秘剣　ささめゆき（弱） 水平抜き２連 後ろぐる掻き タムタムパグナ	必殺技 必殺技 武有・垂直ジャンプ遠距離・強 武有・斜めジャンプ・強 武有・しゃがみ遠距離・強	ガルフォード 橘　右京 〃 不知火幻庵 タムタム
36	振り抜き斬り カウンタースラッシュ 縦斬 座縦斬（中） 二段払い打ち ケケケすくい上げ	武有・立ち近距離・強 武有・立ち近距離・強 武有・立ち近距離・中 武有・しゃがみ近距離・中 武有・立ち・強 武有・立ち近距離・強	服部半蔵 ガルフォード 王虎 〃 橘　右京 不知火幻庵
35	奥義　弧月斬（中） 地天刀斬 跳尾獅子（弱）（中）（強） 割腹斬り ケケケ闇飛び付き パグナ・テオス（中）（強）	必殺技 武有・しゃがみ・強 必殺技 武有・垂直ジャンプ・強 武有・立ち遠距離・強 必殺技・武有	覇王丸 〃 千両狂死郎 〃 不知火幻庵 タムタム
34	斜めジャンプ兜割り ローエクセテンドファング	武有・斜めジャンプ・強 武有・しゃがみ・強	覇王丸 アースクェイク
33	奥義　弧月斬（弱） 垂直ジャンプ兜割り マシンガンドッグ ファットチェーンソー（強） ニツ角羅力（強） 跳躍双月斬 サリーレ・パグナ（強） スプラッシュファーント（弱）	必殺技 武有・垂直ジャンプ・強 必殺技 必殺技 必殺技 武有・ジャンプ・強 武有・ジャンプ・強 必殺技	覇王丸 〃 ガルフォード アースクェイク 柳生十兵衛 〃 タムタム シャルロット
32	飛燕斬り アンヌムツベ（強） 風車斬 ラッシュドッグ（中）（強） ローリングスラッシュ 殺连刃 下薙刀突き（強） スプラッシュファーント（中） しゃがみドゥ・ファント	武有・立ち近距離・強 必殺技 武有・立ち遠距離・強 必殺技 武有・立ち遠距離・強 武有・組み技AB 武有・しゃがみ遠距離・強 必殺技 武有・しゃがみ近距離・中	覇王丸 ナコルル 服部半蔵 ガルフォード 〃 王虎 千両狂死郎 シャルロット 〃
30	カムイムツベ（中）（強） モズ落とし（中） ストライクヘッズ（強） 秘剣　つばめ返し（中）（強） 肉転突き（強） 毒吹雪（強） ニツ角羅刀（中） アハウ・ガブル（弱）	必殺技・武有 必殺技 必殺技 必殺技 必殺技・武有 必殺技・武有 必殺技 必殺技	ナコルル 服部半蔵 ガルフォード 橘　右京 不知火幻庵 〃 柳生十兵衛 タムタム

さあ、みんな見てくれ。サムライスピリッツの各キャラの持つあらゆるデータをいろんな角度で調べてみたぞ。技の攻撃力からマイナーなところでは白刃取りの能力までドーンと紹介、保存版のページですよこれは！

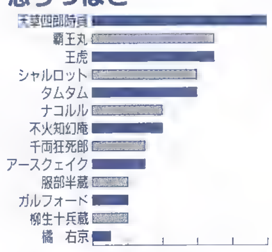
怒り時の攻撃力上昇率



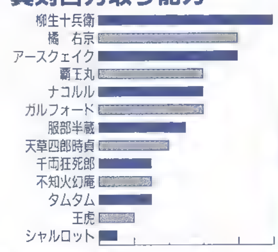
怒っている時間



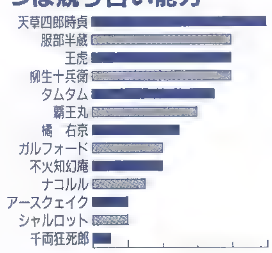
怒りっぽさ



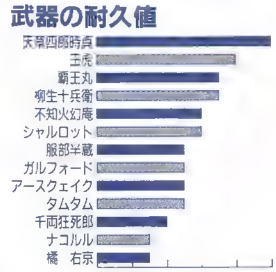
真剣白刃取り能力



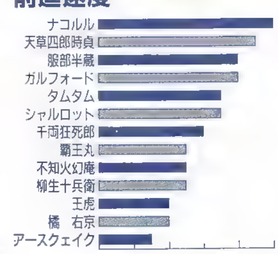
つば競り合い能力



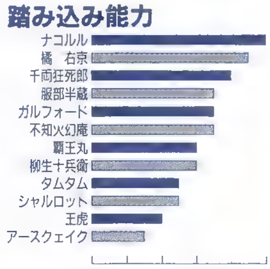
武器の耐久値



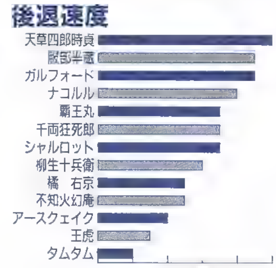
前進速度



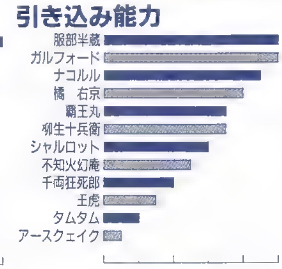
踏み込み能力



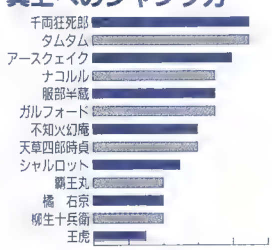
後退速度



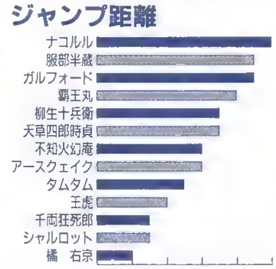
引き込み能力



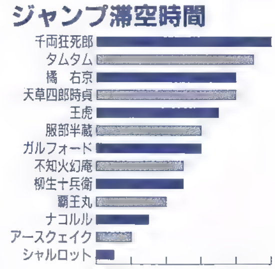
真上へのジャンプ力



ジャンプ距離



ジャンプ滞空時間



※グラフは10段階評価です。

DATA FILE

覇王丸

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	21	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
組み技	斬り	中ボタン	20	
		強ボタン	24	
	蹴り	中ボタン	27	
		強ボタン	27	

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
		中ボタン	21	20
		強ボタン	32	38
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	12	16
		中ボタン	21	21
		強ボタン	35	35
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
		中ボタン	21	21
		強ボタン	33	33
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	16	16
		中ボタン	21	21
		強ボタン	34	34
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
組み技	斬り	中ボタン	20	
		強ボタン	24	
	蹴り	中ボタン	27	
		強ボタン	27	

真剣白刃取りからの攻撃

対象	ダメージ
対アースクェイク	17
その他のキャラ	24

必殺技攻撃

技	ボタン	武器	ダメージ
奥義弧月斬	弱ボタン	武有	33
		素手	無し
	中ボタン	武有	35
		素手	無し
	強ボタン	武有	39
		素手	無し
奥義旋風裂斬	弱ボタン	武有	11
		素手	無し
	中ボタン	武有	14
		素手	無し
	強ボタン	武有	25
		素手	無し

橘右京

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	8	8
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	8	8
		強ボタン	19	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	8	8
		強ボタン	28	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	7	7
		強ボタン	8	8
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	8	8
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	4	6
		中ボタン	16（5・11）	11
		強ボタン	14（7・7）	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	8	8
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	4	6
		中ボタン	16（5・11）	11
		強ボタン	14（7・7）	19
組み技	斬り	中ボタン	20	
		強ボタン	20	
	蹴り	中ボタン	20	
		強ボタン	20	

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	8	10
		中ボタン	19	19
		強ボタン	36	36
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	10	10
		強ボタン	19	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	24	19
		強ボタン	29（5・5・19）	25
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	10	10
		強ボタン	8	8
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	24	23
		強ボタン	32	37
	蹴り	弱ボタン	4	4
		中ボタン	16（11・5）	16（11・5）
		強ボタン	19（8・11）	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	24	23
		強ボタン	32（←は前方ジャンプ、後方ジャンプは37）	32（←は前方ジャンプ、後方ジャンプは37）
	蹴り	弱ボタン	4	4
		中ボタン	16（11・5）	16（11・5）
		強ボタン	19（8・11）	19
組み技	斬り	中ボタン	24	
		強ボタン	20	
	蹴り	中ボタン	21	
		強ボタン	21	

真剣白刃取りからの攻撃

対象	ダメージ
対アースクェイク	17
その他のキャラ	24

必殺技攻撃

技	ボタン	武器	ダメージ
秘剣さめゆき	弱ボタン	武有	37（16・2・19）
		素手	無し
	中ボタン	武有	40（19・2・19）
		素手	無し
	強ボタン	武有	24（強は当たると倒れる）
		素手	無し
秘剣つばめ返し	弱ボタン	武有	25（←は剣自体をヒットさせたときの数値。つばめ弾は7。）
		素手	無し
	中ボタン	武有	30（←は剣自体をヒットさせたときの数値。つばめ弾は10。）
		素手	無し
	強ボタン	武有	30（←は剣自体をヒットさせたときの数値。つばめ弾は12。）
		素手	無し

服部半蔵

通常攻撃・武器無し

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	18（2・10・6）	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	21	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	11	11
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
組み技	斬り	中ボタン	24	
		強ボタン	24	
	蹴り	中ボタン	17	
		強ボタン	24	

通常攻撃・武器有り

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	16	16
		中ボタン	21	19
		強ボタン	36	42（11・31）
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	21	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	26	26
		強ボタン	39	39
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	12	12
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	19	19
		中ボタン	21	21
		強ボタン	41	41
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	19	19
		中ボタン	21	21
		強ボタン	41	41
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	21	41
組み技	斬り	中ボタン	24	
		強ボタン	24	
	蹴り	中ボタン	17	
		強ボタン	24	

真剣白刃取りからの攻撃

対アースクエイク	17
他のキャラ	17

空中投げ

		武有	素手
斬り	中ボタン	17	17
	強ボタン	24	24

必殺技攻撃

		武有	素手
忍法爆炎龍	弱ボタン	25（24）	25（24）
	中ボタン	30（25）	30（25）
	強ボタン	30（25）	30（25）
モズ落とし	弱ボタン	20	20
	中ボタン	30	30
	強ボタン	43	43
烈風手裏剣	弱ボタン	12	12
	中ボタン	12	12
	強ボタン	12	12
忍法うつせみ天舞		25	25
忍法うつせみ地斬		30	25

※ ヒットするタイミングによって、攻撃力が異なる。

ガルフォード

通常攻撃・武器無し

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	18（2・10・6）	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	21	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	11	11
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
組み技	斬り	中ボタン	24	
		強ボタン	24	
	蹴り	中ボタン	17	
		強ボタン	24	

通常攻撃・武器有り

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	16	16
		中ボタン	21	19
		強ボタン	36	42（11・31）
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	21	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	26	26
		強ボタン	39	39
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	12（5・7）	12（5・7）
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	19	19
		中ボタン	21	21
		強ボタン	41	41
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	19	19
		中ボタン	21	21
		強ボタン	41	41
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	21	21
組み技	斬り	中ボタン	24	
		強ボタン	24	
	蹴り	中ボタン	17	
		強ボタン	24	

真剣白刃取りからの攻撃

対アースクエイク	17
他のキャラ	17

空中投げ

		武有	素手
斬り	中ボタン	17	17
	強ボタン	24	25

必殺技攻撃

		武有	素手
プラズマブレード	弱ボタン	15	15
	中ボタン	15	15
	強ボタン	15	15
ストライクヘッズ	弱ボタン	14	14
	中ボタン	18	18
	強ボタン	30	30
ラッシュドッグ	弱ボタン	28	28
	中ボタン	32	32
	強ボタン	32	32
マシンガンドッグ		33	33
ダイビングドッグ		37	37
リアレプリカアタック		25	25
ヘッドレプリカアタック		30	25

チコルル

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	7	5
		中ボタン	7	5
		強ボタン	19	17
	蹴り	弱ボタン	11	10
		中ボタン	26	19
		強ボタン	15	15
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	14	14
		強ボタン	20	20
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	10	10
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	12	12
		強ボタン	13	13
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	5	5
		強ボタン	16	16
	蹴り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	10	10
		強ボタン	19	19

組み技	ボタン	ダメージ
斬り	中ボタン	22
	強ボタン	24（最大36）
蹴り	中ボタン	16（3・4・9）
	強ボタン	16（3・4・9）

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	8	10
		中ボタン	19	16
		強ボタン	30（7・23）	25
	蹴り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	15	19
		強ボタン	10	15
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	19	19
		強ボタン	35	35
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	19	19
		強ボタン	30	30
	蹴り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	19	19
		強ボタン	30	30
	蹴り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19

組み技	ボタン	ダメージ
斬り	中ボタン	22
	強ボタン	24
蹴り	中ボタン	14（3・4・7）
	強ボタン	14（3・4・7）

真剣白刃取りからの攻撃

相手	ダメージ
対アースクエイク	17
その他のキャラ	24

必殺技攻撃

技	ボタン	武有	素手
アンヌムツベ	弱ボタン	24	無し
	中ボタン	26	無し
	強ボタン	32	無し
レラムツベ	弱ボタン	24	無し
	中ボタン	24	無し
	強ボタン	28	無し
アムベヤトロ	弱ボタン	19	19
	中ボタン	21	21
	強ボタン	25	25
カムイムツベ	弱ボタン	28	19
	中ボタン	30	19
	強ボタン	30	19
ヤトロポック	弱ボタン	5	2
	中ボタン	5	2
	強ボタン	5	2

※ ヤトロポックは弱中強ボタンは関係ありません。

シャルロット

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	3	3
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	3	3
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19

組み技	ボタン	ダメージ
斬り	中ボタン	24
	強ボタン	24
蹴り	中ボタン	24
	強ボタン	24

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	8	10
		中ボタン	21	23
		強ボタン	28	27
	蹴り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	10	7
		中ボタン	30	21
		強ボタン	35	20
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
		中ボタン	19	25
		強ボタン	32	41
	蹴り	弱ボタン	3	3
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
		中ボタン	19	25
		強ボタン	41	32
	蹴り	弱ボタン	3	3
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21

組み技	ボタン	ダメージ
斬り	中ボタン	24
	強ボタン	24
蹴り	中ボタン	24
	強ボタン	24

真剣白刃取りからの攻撃

相手	ダメージ
対アースクエイク	17
その他のキャラ	20

必殺技攻撃

技	ボタン	武有	素手
パワグラデーション	弱ボタン	19（←は上昇中、出始めは5、後ろは5）	無し
	中ボタン	19（←は上昇中、出始めは5、後ろは5）	無し
	強ボタン	21（←は上昇中、出始めは19、後ろは19）	無し
スプラッシュファント	弱ボタン	33（11・11・11）	無し
	中ボタン	32（11・2・19）	無し
	強ボタン	55（19・18・18）	無し

柳生十兵衛

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	17 （2・15）	17 （2・15）
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19

組み技	種類	ボタン	値
組み技	斬り	中ボタン	17
		強ボタン	17
	蹴り	中ボタン	17
		強ボタン	17

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
		中ボタン	21	19
		強ボタン	37 （2・35）	32 （24・8）
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
		中ボタン	19	19
		強ボタン	36 （19・17）	35 （19・16）
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	17 （2・15）	17 （2・15）
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	19	19
		強ボタン	33	33
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	19	19
		強ボタン	33	33
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19

組み技	種類	ボタン	値
組み技	斬り	中ボタン	17
		強ボタン	17
	蹴り	中ボタン	17
		強ボタン	17

真剣白刃取りからの攻撃

	値
対アースクェイク	17
その他のキャラ	24

必殺技攻撃

技	ボタン	武有	素手
二ツ角羅刀	弱ボタン	27	無し
	中ボタン	30	無し
	強ボタン	33	無し
喝咄水月刀	弱ボタン	19	無し
	中ボタン	19	無し
	強ボタン	19	無し
※八相発破	弱ボタン	68	無し
	中ボタン	44	無し
	強ボタン	7 （ヒットすると倒れるため）	無し

※「八相発破」はプレイヤーやヒットするタイミングによって攻撃力が異なる。(弱)は5～68、(中)は7～44と幅がある。また、(強)はヒットすると相手が倒れるため攻撃力は低い。

タムタム

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	7	6
		中ボタン	12	21
		強ボタン	21	19
	蹴り	弱ボタン	15	15
		中ボタン	15	15
		強ボタン	25 （6・19）	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	19	19
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	16	16
		強ボタン	21	21
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	16	16
		強ボタン	21	21

組み技	種類	ボタン	値
組み技	斬り	中ボタン	14
		強ボタン	14
	蹴り	中ボタン	14
		強ボタン	14

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	7	8
		中ボタン	21	19
		強ボタン	19	29 （16・13）
	蹴り	弱ボタン	8	15
		中ボタン	15	15
		強ボタン	25 （6・19）	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	5	8
		中ボタン	21	19
		強ボタン	38	37
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	19	19
		強ボタン	33	33
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	16	16
		強ボタン	21	21
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	19	19
		強ボタン	33	33
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	16	16
		強ボタン	21	21

組み技	種類	ボタン	値
組み技	斬り	中ボタン	14
		強ボタン	10
	蹴り	中ボタン	14
		強ボタン	10

真剣白刃取りからの攻撃

	値
対アースクェイク	17
その他のキャラ	17

必殺技攻撃

技	ボタン	武有	素手
パグナパグナ	弱ボタン	10 （最大4回ヒットする。）	無し
	中ボタン	10 （最大3回ヒットする。）	無し
	強ボタン	10 （ヒットすると倒れるため、1回しかヒットしない）	無し
パグナテオス	弱ボタン	25	25
	中ボタン	35	35
	強ボタン	35	19
ムーラガブル	弱ボタン	16	16
	中ボタン	16	16
	強ボタン	16	16
アハウガブル	弱ボタン	30	30
	中ボタン	19	19
	強ボタン	19	19

ここに41円
切手をはって
ください

101-□□

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

サムライスピリッツ係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の記号	○

書店（帖合）印

部数	冊

ゲーメスト

No.38	No.57	No.87
No.39	No.60	No.88
No.40	No.61	No.89
No.42	No.64	No.90
No.44	No.66	No.91
No.46	No.69	No.92
No.47	No.76	No.93
No.48	No.77	No.94
No.49	No.78	No.95
No.50	No.79	No.96
No.51	No.80	No.97
No.52	No.81	No.98
No.53	No.82	No.99
No.54	No.83	No.100
No.55	No.84	
No.56	No.86	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

サムライスピリッツ

大プレゼント&アンケート

●154ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品番号を表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーに○を付けてください。

①修羅道を突っ走る剣士 vs 悪鬼羅刹(P.3～) ②連続技(P.80～) ③ダイヤグラム(P.84) ④通常キャンセル技(P.85) ⑤対CPU基礎(P.86～) ⑥対CPU攻略(P.88～) ⑦対戦基礎(P.112～) ⑧対戦攻略(P.114～) ⑨開発者インタビュー(P.138～) ⑩データファイル(P.140～) ⑪アイランド&イラストギャラリー(P.147～) ⑫編集後記(P.154) ⑬読者プレゼント(P.154) ⑭付録ポスター

Ⓑこの本で不満な点はありますか。理由もお書きください。

Ⓒ増刊号でやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓ月刊ゲーメスト増刊はどれを持っていますか?

①ギャルズアイランド　②ザ・ベストゲーム　③ストリートファイターII
④ストリートファイターIIダッシュ　⑤ゲーメストアイランド黙示録
⑥オールカプコン1991　⑦コミックゲーメスト　⑧ギャルズアイランド2
⑨餓狼伝説2　⑩最新格闘ゲーム　⑪ワールドヒーローズ2

Ⓔ月刊ゲーメストはいつからお読みですか?

①　　年　　月号No.　　から読んでいる
②読んでいない　③存在を知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

どうもありがとうございました。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込みください。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用ください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入ください。
※送料については通信販売欄をご参照ください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄　SS

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			送　料		
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号 東京 5－98420

加入者名 株式会社 新声社読者サービス部

払込人住所氏名

（郵便番号もお忘れなく）

SS

（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください〕

（おところ）〔フリガナ〕

－団地・アパートにお住まいの方は、部屋番号までご記入ください－

（お電話）〔　　―　　―　　〕

料金

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号 東京 5－98420

加入者名 株式会社 新声社読者サービス部

金額 億 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

備考

受付局日附印

千両狂死郎

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	3	8
		中ボタン	11	12
		強ボタン	15(7・3・5)	28(11・17)
	蹴り	弱ボタン	5	15
		中ボタン	15	[illegible]
		強ボタン	21	21
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	10	10
組み技	斬り	中ボタン・強ボタン	24	22
	蹴り	中ボタン・強ボタン	24	22

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	15	[illegible]
		中ボタン	24	19
		強ボタン	3	32
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	15	7
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	15	[illegible]
		中ボタン	21	19
		強ボタン	28	30
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	19	19
		強ボタン	35	35
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	19	19
		強ボタン	25	25
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	10	10
組み技	斬り	中ボタン・強ボタン	24	24
	蹴り	中ボタン・強ボタン	24	22

真剣白刃取りからの攻撃

対アースクェイク	17
その他のキャラ	24

必殺技攻撃

技	ボタン	武有	素手
跳尾獅子	弱ボタン	35	無し
	中ボタン	35	無し
	強ボタン	35	無し
火炎曲舞	弱ボタン	25	25
	中ボタン	25	25
	強ボタン	25	25
※回転曲舞	弱ボタン	10	無し
	中ボタン	12	無し
	強ボタン	25	無し
風裂鬨	弱ボタン	15	15
	中ボタン	17	17
	強ボタン	19	19
血煙曲輪 ※		25	

※「回天曲舞」「血煙曲輪」はヒットするタイミングによって攻撃力が異なる。

王虎

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17(10・7)	17(10・7)
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	10(5・5)	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	12	[illegible]
		強ボタン	21(10・11)	11
	蹴り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	10	10
		強ボタン	19(アースクェイクのみ24)	19(アースクェイクのみ24)
組み技	斬り	中ボタン・強ボタン	14	41
	蹴り	中ボタン・強ボタン	27	24

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	12	16
		中ボタン	36	[illegible]
		強ボタン	39	42
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	12(7・5)	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	8	16
		中ボタン	36	[illegible]
		強ボタン	43(19・8・16)	38
	蹴り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	30(アースクェイクのみ38)	30(アースクェイクのみ38)
		強ボタン	41	41
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	30(アースクェイクのみ38)	30(アースクェイクのみ38)
		強ボタン	41	41
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	10	10
		強ボタン	19(アースクェイクのみ24)	19(アースクェイクのみ24)
組み技	斬り	中ボタン・強ボタン	17	32(24・2・2・4)
	蹴り	中ボタン・強ボタン	24	24

真剣白刃取りからの攻撃

対アースクェイク	14
その他のキャラ	24

必殺技攻撃

技	ボタン	武有	素手
※気功爆転法	弱ボタン	48	無し
	中ボタン	48	無し
	強ボタン	48	無し
気功旋風斬	弱ボタン	25	無し
	中ボタン	25	無し
	強ボタン	16	無し

※「気功爆転法」はヒットするタイミングによって攻撃力が異なる。

不知火幻庵

通常攻撃・武器無し

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	11	11
		強ボタン	18	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	8	[illegible]
		中ボタン	15	15
		強ボタン	7 (アースクェイクのみ17)	7 (アースクェイクのみ17)
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	7 (アースクェイクのみ17)	7 (アースクェイクのみ17)

組み技	斬り	中ボタン	16 (最大24)
		強ボタン	16 (最大28)
	蹴り	中ボタン	16 (最大24)
		強ボタン	16 (最大28)

通常攻撃・武器有り

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	11	[illegible]
		中ボタン	21	21
		強ボタン	36	35
	蹴り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	15	[illegible]
		強ボタン	19	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	12	[illegible]
		中ボタン	21	19
		強ボタン	25	19
	蹴り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	[illegible]
		中ボタン	21	21
		強ボタン	38	33
	蹴り	弱ボタン	3	[illegible]
		中ボタン	15	15
		強ボタン	7 (アースクェイクのみ17)	7 (アーククェイクのみ17)
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	21	21
		強ボタン	37	37
	蹴り	弱ボタン	3	3
		中ボタン	15	15
		強ボタン	7 (アースクェイクのみ17)	7 (ア クウェイクのみ17)

組み技	斬り	中ボタン	24 (最大56)
		強ボタン	24 (最大24)
	蹴り	中ボタン	16 (最大24)
		強ボタン	16 (最大28)

真剣白刃取りからの攻撃

対アースクェイク	17
その他のキャラ	[illegible]

必殺技攻撃

		武有	素手
肉転突き	弱ボタン	26	[illegible]
	中ボタン	26	[illegible]
	強ボタン	30	[illegible]
毒吹雪	弱ボタン	25	25
	中ボタン	17	[illegible]
	強ボタン	30	30

アースクェイク

通常攻撃・武器無し

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	16	16
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	19	19
		強ボタン	13 (6・7)	13 (6・7)
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	16	16
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	11	[illegible]
		中ボタン	19	19
		強ボタン	21	21
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
		中ボタン	16	16
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	8	[illegible]
		中ボタン	15 (アースクェイクのみ23)	15 (アースクェイクのみ23)
		強ボタン	21	21
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
		中ボタン	16	16
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15 (アースクェイクのみ23)	15 (アースクェイクのみ23)
		強ボタン	21	21

組み技	斬り	中ボタン	24
		強ボタン	24
	蹴り	中ボタン	24
		強ボタン	24

通常攻撃・武器有り

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	19	[illegible]
		中ボタン	26	[illegible]
		強ボタン	38	44
	蹴り	弱ボタン	11	[illegible]
		中ボタン	19	19
		強ボタン	18 (8・10)	18 (8・10)
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	12	[illegible]
		中ボタン	26	[illegible]
		強ボタン	34	34
	蹴り	弱ボタン	11	[illegible]
		中ボタン	19	19
		強ボタン	21	21
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	19	19
		中ボタン	23	23
		強ボタン	41	41
	蹴り	弱ボタン	8	[illegible]
		中ボタン	15	[illegible]
		強ボタン	21	21
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	19	19
		中ボタン	23	23
		強ボタン	21	41
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	15	15
		強ボタン	21	21

組み技	斬り	中ボタン	24
		強ボタン	24
	蹴り	中ボタン	24
		強ボタン	24

真剣白刃取りからの攻撃

対アースクェイク	18
その他のキャラ	[illegible]

必殺技攻撃

		武有	素手
ファットチェーンソー	弱ボタン	26	[illegible]
	中ボタン	28	[illegible]
	強ボタン	33	[illegible]
※ファットバウンド	弱ボタン	19	[illegible]
	中ボタン	19	[illegible]
	強ボタン	21	21

※「ファットバウンド」はヒットするタイミングによって攻撃力が異なる。上記は一回に与える最大の数値。

12匹が斬る!! ＋斬られる1

☆や、こんにちは。担当の田渕健康です。今回の増刊も5P＋αと読者コーナーがやや少ないですが（別に私が仕事をしてないわけではないぞ）、ページの



➡（大阪府 A・SHUN君）


➡（埼玉県 鷹山貴一郎君）



➡（東京都 椿隆君）

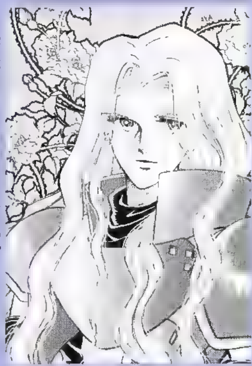


➡（東京都 KASUKA・Sさん）


➡（埼玉県 点堂一郎君）



➡（千葉県 サンちゃんさん）


➡（東京都 AYAさん）


➡（埼玉県 得一矢格君）


➡（栃木県 たちばな清稀さん）



➡（高知県 大滝猫野さん）


➡（埼玉県 ぱる成吉さん）


➡（大阪府 美濃屋MINO君）

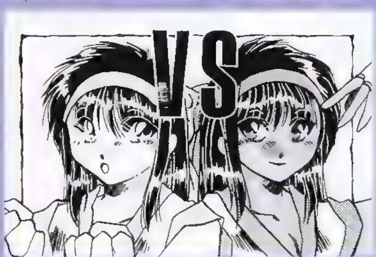

➡（京都府 TORIO君）



➡（東京都 海月久助さん）



➡（鹿児島県 飯田昭子さん）



➡（大阪府 飛雨れしあさん）



➡（神奈川県 長崎ぴいどろ君）


➡（鹿児島県 サガットしきねさん）

サムライスピリッツ増刊おめでとうございます

このゲームは今までの格闘ゲームより、各キャラの個性がムダなまでに確立されていて、モニターの中のキャラたちが本当に生き生きとして見えます。

特に、四人目を倒した後のデモは各キャラの性格がよく出ていると思います（個人的には、十兵衛とタムタムのデモが好きだ）。CPU同キャラ対戦もムリのない（笑）設定にしてあり、小さな心くばりがとてもニクいでござる（王虎のセリフが味があっていいよね）。

（福岡県 ネクサス君）

☆半蔵のデモが渋すぎて死ぬ。

☆密度は増刊史上最高、ゲーム雑誌の読者コーナーとは思えないレベルの高い作品がてんこ盛りだーっ！文章ネタが少ないのが心残りですが…。



➡（三重県 たちばななおきさん）



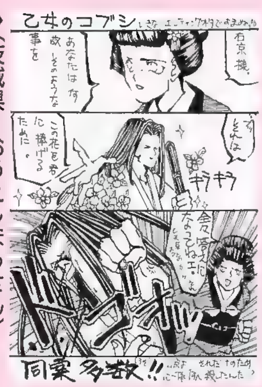
➡（東京都 K・稲場さん）



➡（静岡県 L3ファイター君）



➡（埼玉県 匿名希望の石川君）



➡（茨城県 おうえしほうさん）



➡（愛知県 かきのたね君）



➡（長崎県 平成の侍さん）



➡（山口県 米田康明君）


➡（大阪府 WATS君）



➡（愛知県 長耳おくだRXさん）



➡（和歌山県 ZOMBIE君）



➡（北海道 はしもとたかを君）



➡（埼玉県 伊東マサル君）



➡（三重県 たちばななおきさん）



➡（岩手県 リーダム君）



➡（高知県 大滝猫野さん）



➡（鳥取県 外道丸君）



➡（栃木県 らいじん君）



➡（静岡県 御子神伽羅さん）



➡（静岡県 ナベ3君）



➡（鹿児島県 飯田昭子さん）

サムライスピリッツを始めて数カ月、おもしろいのだが何かが足りない。宮本武蔵や佐々木小次郎がいないためか？それとも座頭市が？

そういや山田十兵衛やタン・フー・ルーのような元気な「じいさん」がいないーここはひとつ「塚原ト伝」に出てもらうしか…。

（岩手県 有砂瑞樹君）

☆オヤジ、ジジイのみの激渋スピリッツでも作るかね。

右京、貴様が林檎を何ゆえあのような場所にいくつ隠しているかは俺は問わぬ。

しかしだ、林檎は明治になって日本に入ったはず。もしやサンフランシスコで頂戴したのか？

（広島県 SOP、∅1君）

☆そ、そー言われればそーだったような…（知識があやふやな担当者）。



➡（東京都 いつづきかなう君）


➡（愛知県 沙門修吉君）



➡（滋賀県 山本耕史君）



➡（埼玉県 かみしろ慶君）



➡（埼玉県 高橋律子さん）



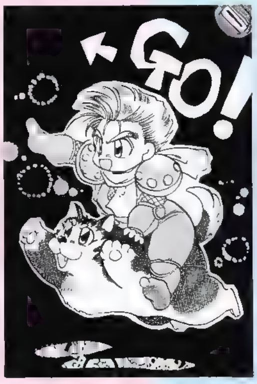
➡（新潟県 武田未曾有さん）



➡（京都府 妖さん）



➡（千葉県 しろアン隆乃さん）



➡（岐阜県 犬ラブ♥藤井あおさん）



➡（北海道 高奈夕美さん）



➡（山形県 笑面龍君）



➡（福島県 遊撃人君）



➡（岡山県 佐藤仍さん）



➡（長崎県 平成の侍さん）

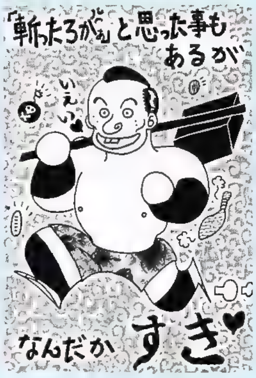


➡（北海道 沖田しのさん）


➡（愛媛県 結城貴吏さん）



➡（神奈川県 よっしーさん）



➡（岡山県 けつだいらまんさん）



➡（京都府 TORIO君）

鎖国中なのに外国を行き来しているということは、やはり黒ひげ危機一髪」のように樽の中に入って移動しているのでしょうか？
（愛知県 ふなふぬけさん）

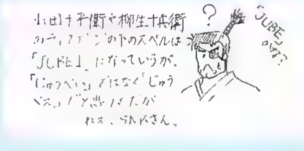
勝手にサムライ実写版のキャスティングを考えてみました。
覇王丸…高島政宏（田地獄極○丸か？）
橘右京…浅野温子（ウソ）
ナコルル…高橋由美子
服部半蔵…根津甚八（顔見えねーって）
柳生十兵衛…千葉真一
ガルフォード…クリスチャン・スレーター（ダメ？）
シャルロット…ミシェル・ファイファー
王虎…ストロング金剛
天草四郎…ジュリー
（福岡県 イムザー君）



➡（東京都 あおばかずとさん）



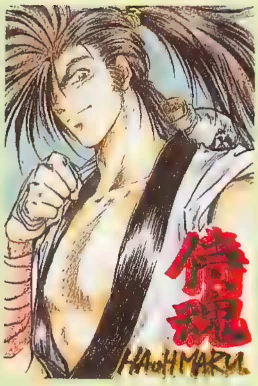
➡東京都 秋葉千絵子さん


➡福岡県 渡辺真明君

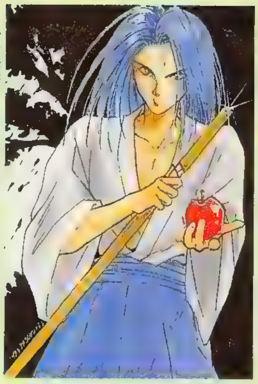

➡北海道 一条多美子さん


➡静岡県 八木美幸さん

☆半端じゃない投稿量ゆえ、ナコルル掲載倍率は30倍近かったです、マジで。それと、同人コーナーは事情により本誌のほうに移動しました。

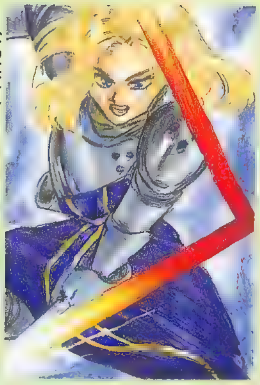


➡(東京都　KASUKA・Sさん)


➡(千葉県　珠梨やすゆきさん)



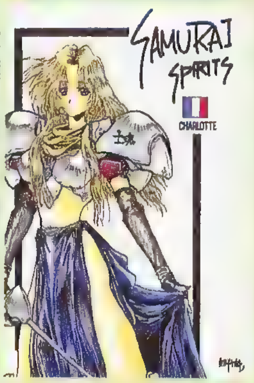
➡(京都府　藤原夏子さん)


➡(北海道　DOH250Rさん)


➡(大分県　猫耳妖死朗さん)



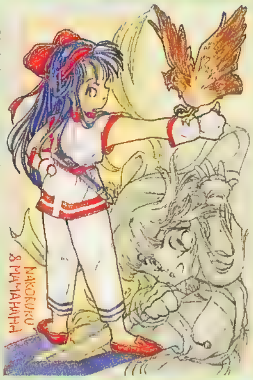
➡(埼玉県　真愚君)

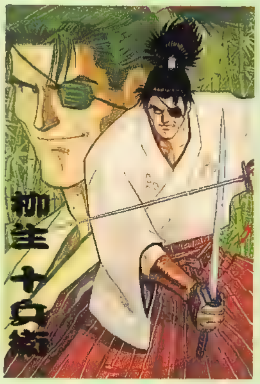


➡(千葉県　雉子ケ崎君)



➡(大分県　国連太郎さん)


➡(徳島県　森本折緒さん)



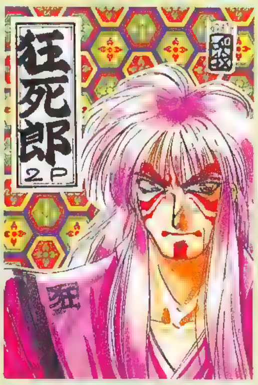
➡(鹿児島県　サガットしきねさん)



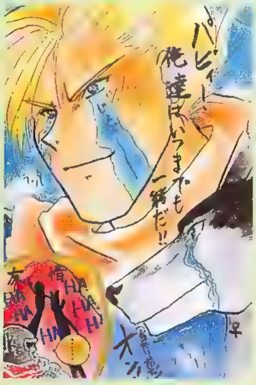
➡(大阪府　霧姫阿修羅さん)

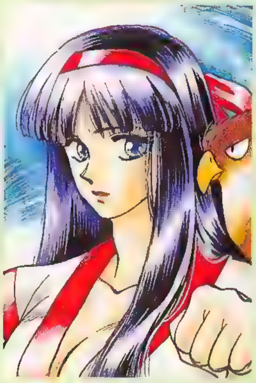


➡(神奈川県　颯さん)



➡(広島県　呼我たかひろさん)


➡(栃木県　まりぃ・ゴゴンゴさん)


➡(神奈川県　翔鶴さん)


➡(神奈川県　鶴田尚見さん)



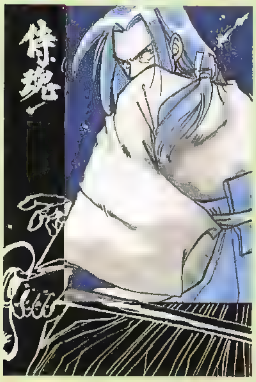
➡(岐阜県　鮎原おかかさん)



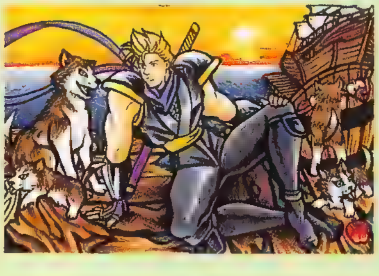
➡(千葉県　さくらめーるさん)



➡(東京都　蔭山志郎さん)



➡(東京都　ENYAさん)


➡(愛知県　伊東有香さん)


➡(北海道　犬飼多実代さん)

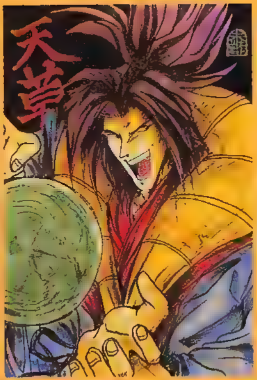

➡(沖縄県　DDK君)


➡(東京都　舞高末記さん)

➡(東京都 サムスピの人さん)



➡(新潟県 武田未曾有さん)



➡(埼玉県 SAR3若林葵さん)



➡(北海道 河野魚さん)



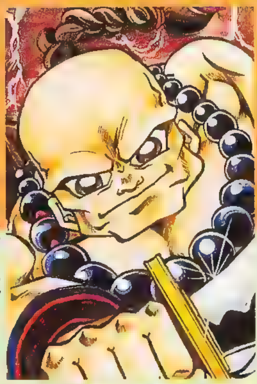
➡(茨城県 冬部季穏さん)



➡(東京都 大石竜子さん)



➡(愛知県 ZAN郁弥さん)



➡(大阪府 きりがあさぎさん)



➡(大阪府 橘左京さん)



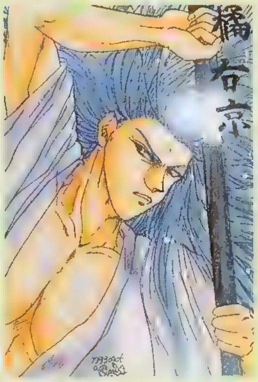
➡(神奈川県 楽浪郡さん)



➡(青森県 妖刀定光君)



➡(東京都 海月久助さん)



➡(大阪府 白邪鬼君)



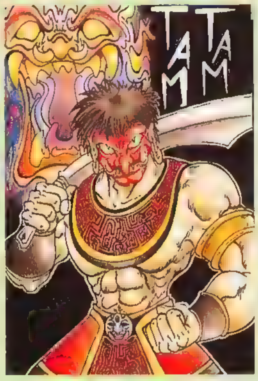
➡(神奈川県 鷹屋らぶ吉さん)



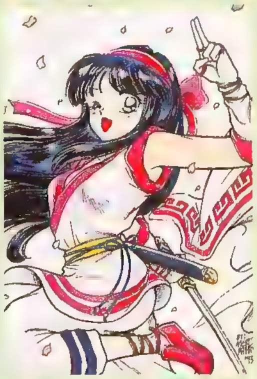
➡(大阪府 七瀬かつみさん)



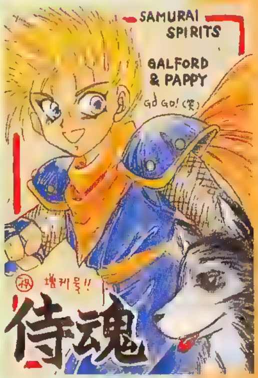
➡(愛知県 GUHICO君)



➡(東京都 MERCY·RABBIT君)



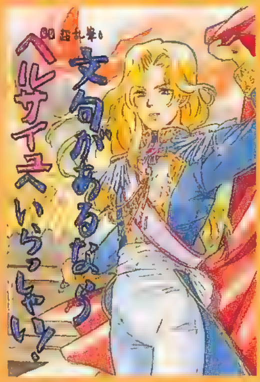
➡(東京都 きゅう太郎さん)



➡(東京都 しんば京介君)



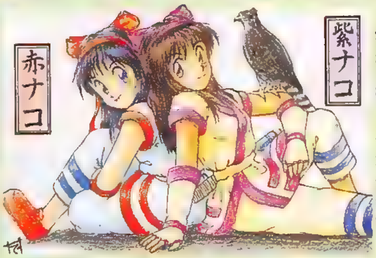
➡(奈良県 志垣なおP太郎さん)



➡(北海道 高奈夕美さん)



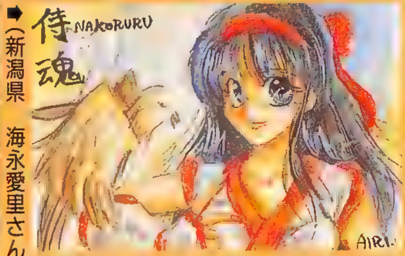
➡(愛知県 ですみら"えっち"君)



➡(東京都 谷和也君)



➡(新潟県 海永愛里さん)



さむらいすぴりっつ
侍魂
ゲーセンだけじゃものたりない…
侍魂が忘れられない人がいる……
そんなあなたのために贈ります…

武士道サービス部



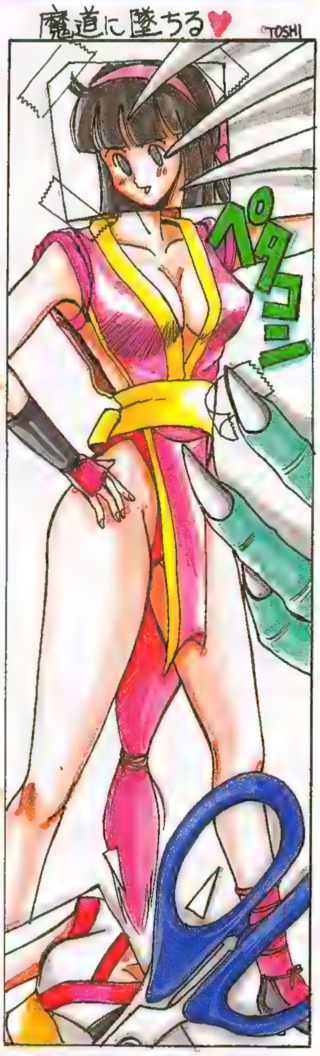
サムライカンペン
［700円　SS-43］
送料１個250円
２個以上360円

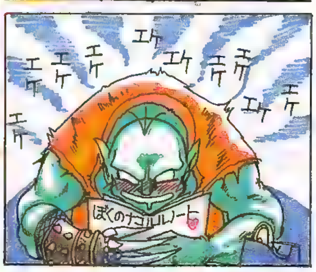




魅惑の新グッズが出現!!

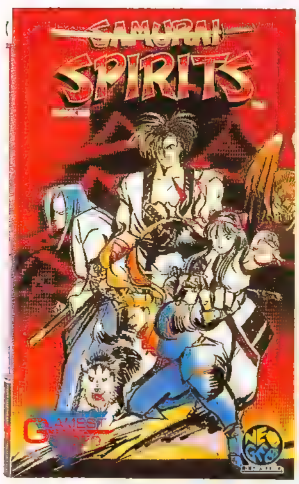
なんでもできちゃう、あの噂の舞さんにつづいてジャンヌさんも等身大で登場です。やさしくしてあげてくださいネ。





⬆大張舞等身大ポスター
1200ミリ×1800ミリ
［2500円　GS-２］送料650円

➡織倉ジャンヌ等身大ポスター
1200ミリ×1800ミリ
［2500円　GA-13］送料650円



サムライスピリッツ・ビデオ
付録：特製侍小冊子
［7000円　GV-4］送料サービス



サムライTシャツ
［2500円　SS-45］
送料360円

サムライロゴTシャツ
［2500円　SS-46］
送料360円



覇王丸
[1200円　SS-24]



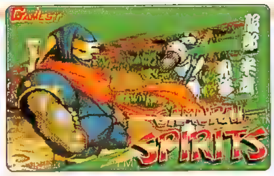
半蔵
[1200円　SS-25]



ガルフォード
[1200円　SS-26]



サムライ覇王丸
[1200円　SS-37]



サムライ半蔵
[1200円　SS-38]



サムライガルフォード
[1200円　SS-39]

テレカ
送料サービス



右京
[1200円　SS-28]



シャルロット
[1200円　SS-29]



十兵衛
[1200円　SS-30]



タムタム
[1200円　SS-31]



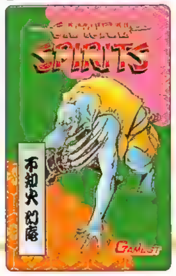
狂死郎
[1200円　SS-32]



王虎
[1200円　SS-33]



ナコルル
[1200円　SS-27]



幻庵
[1200円　SS-34]



アースクエイク
[1200円　SS-35]



天草四郎
[1200円　SS-36]



サムライナコルル
[1200円　SS-40]



サムライ右京
[1200円　SS-41]



サムライシャルロット
[1200円　SS-42]

読者サービス部通信販売心得の条

通信販売お申し込み方法

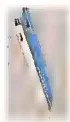
○サービス部の通信販売は、本誌の間に付いている、郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日から1カ月程かかります。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、交換を受け付けません。
○価格はすべて税込みです。

送料

○ビデオ・LD・テレカは送料サービス。
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。
（単品発送の商品は別扱いとなります）
例：ナコルルテレカ1枚……送料サービス
　サムライカンペン……………………250円
　サムライロゴTシャツ……………360円
　舞・等身大ポスター(単品発送商品)…650円
以上の商品を、一括注文された場合の送料は、1010円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



A・シャーペン&ボールペン★10点



D・紗子テレカ★20点



C・古葉テレカ★20点



E・クッション★60点

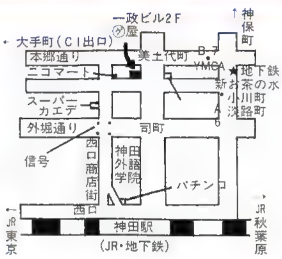
郵便振替口座番号：東京5-98420（株）新声社 読者サービス部
お問い合わせ先：03(3293)9326（月ー金：AM10:00ーPM5:00）

ゲ屋で買い物をする。そうすると、メンバーズカードがもらえるのだ。買い物の金額の1000円ごとにスタンプが押されてゆき、たくさん溜めると良いものがいただけるのだ!!

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

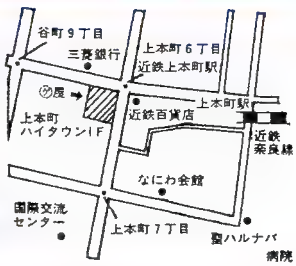
●東京内神田店●

TEL03(3293)9325
FAX03(3293)9325
営業時間
12:00〜19:00
月曜定休日
〒101東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F



●大阪上六店●

TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11:00〜19:00
第2月曜定休日
〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F



侍魂編集後記



●何故か増刊の原稿の締め切りと、学校の試験がよく重なってしまうのだ!!（不知火友の会・会員番号17・いなりん）

●最近は右京、忍者、覇王丸ばかり使ってます。え?狂死郎?使ってますよ。燕返しが使えて…って……あれ?　（TKO）

●侍に思いを込めた、力の入ったイラストやハガキをたくさん送ってくれてありがとう。おかげで選ぶのが大変。　（田渕）

●ボクの故郷の鹿児島は災害続きで大変でした。天災は恐いですねぇ。覇王丸の大斬りはもっと恐いけど。　（びぐ）

●本を開いて眺めているだけでも充分堪能できて、大変お得な豪華イラストポスター付写真集です。（十三・河村）

●しかし、この忙しさはなんなんだ…。あ〜ん、おいらの幸わせはいずこへ…。（プライベートは幸わせかも♡大野）



●侍スピリッツでひさしぶりに対戦に燃えました。私は十兵衛使いですが、次は忍者を強くしてほしいです。　（ぜんじ）

●けっこう詰んでます、状態が…。冗談抜きでホロンデイル。誰か暇くれ〜!!（ボロンラクうんざりーのC・LAN）

●このゲームは攻略するのに苦労したなァ…。でもこんなに立派な本ができて、ほんとに報われたって感じです。（かる）

●全日本シャルロッ党党首のMOMOです。最近シャルは悪魔とか呼ばれてますが、失礼な話しだ！（お茶酌みMOMO）

●世の中妙なデマが多い。右京がスイカを斬る超ささめとか。そんなもんねーぞーみんなおつかれ!!　（FRS-N, O）

●何故か、そんなに強くないアースクェイクを毛嫌いする輩が多くて嫌である。あまり嫌わんでくれ。（F-GLD）

ゲーメスト増刊サムライスピリッツ



人々の　贈る心の激しさに　打ちふるえんや　我が侍魂（えすえぬけい）

表紙イラスト：SNK

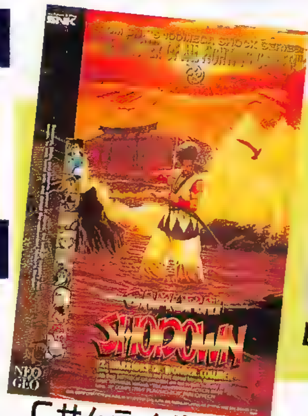
■平成５年11月30日発売　第８巻20号通巻102号
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■編集長　石井ぜんじ　■編集チーフ　佐藤孔健
■編集担当デスク　大野純司
■編集スタッフ　猿渡雅史／竹森眞由美／河村博幸／二田祐樹／松井雄一／遊佐孝之
■編集デザインスタッフ　林　野吉／霜田和人
■ライティングスタッフ　C・LAN／KAL
FRS-N, O／ももやん／いなりん／びぐ
F-GLD／TKO／田渕健康
■イラスト　塩原利康
■デザイン協力　FINE POCKET
エジマ企画／西村光賢／志谷道宏
■写真提供　©ボンカラーフォトエイジェンシー
■制作協力　SNK

■発行所　株式会社　新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
営業部　☎03(3293)9326
編集部　☎03(3293)9324
■印　刷　大日本印刷株式会社

サムライ大プレゼント!!

A、サムライスピリッツ海外版チラシ…10名
B、サムライスピリッツ設定集…………3名
C、サムライスピリッツポスター………10名
D、サムライスピリッツCMプロモーションビデオ…１名
E、サムライスピリッツCD………………3名

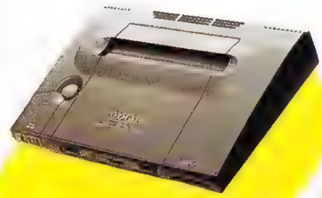
F、NEO・GEO本体…………………………1名
G、NEO・GEO用サムライスピリッツカセット…2名
H、サムライスピリッツビデオ……………3名
I、サムライスピリッツTシャツ…………5名
J、サムライスピリッツロゴTシャツ……5名
K、サムライスピリッツカンペンケース10名
L、サムライスピリッツポスター………10名
M、サムライスピリッツノート…………100名
N、覇王丸テレカ……………………………5名
O、半蔵テレカ………………………………5名
P、ガルフォードテレカ……………………5名
Q、ナコルルテレカ…………………………5名
R、右京テレカ………………………………5名
S、シャルロットテレカ……………………5名
T、十兵衛テレカ……………………………5名
U、タムタムテレカ…………………………5名
V、狂死郎テレカ……………………………5名
W、王虎テレカ………………………………5名
X、幻魔テレカ………………………………5名
Y、アースクェイクテレカ…………………5名
Z、天草四郎テレカ…………………………5名
a、サムライ覇王テレカ……………………5名
b、サムライ半蔵テレカ……………………5名
c、サムライガルフォードテレカ…………5名
d、サムライナコルルテレカ………………5名
e、サムライ右京テレカ……………………5名
f、サムライシャルロットテレカ…………5名



Cサムライポスター
10名



Dサムライ CM
プロモーションビデオ
1名



Fネオジオ本体
1名



Hサムライ攻略ビデオ
3名



↑N　↑O　↑P　↑U　↑V　↑W　↑Q　↑R　↑S　↑T



↑X　↑Y　↑Z　↑a　↑b　↑c　↑d　↑e　↑f

増刊恒例読者大プレゼントだ！今回はSNKさまのご好意により普段入手不可能な設定集やポスター、海外版チラシといったプレミアムグッズをプレゼント！もちろん、それだけじゃない！我がゲーメスト編集部からもビデオやテレカ、NEO・GEO本体といった特選グッズをプレゼントするぞ!! 144ページのとじ込みアンケートハガキに希望のプレゼント記号を記入のうえ、平成５年11月30日までに送ってくれ！

もっと広がれ！想像の翼。

いつもネオジオを応援してくれてありがとう。
そんな気持ちで"VOICE OF SNK"
100メガショックソフト達の開発者の声を届けます。
もっとドラマチックに。もっとパワフルに。もっとエキサイティングに。
みんなの想像の翼、もっともっと広がりますように。
さあ、ページを開いてネオジオ・ワールドへ。

VOICE OF SNK

When the creator's thoughts link with the player's, a new world is born -- the amusement world of SNK's NEO GEO.
Make a quantum leap into future!!



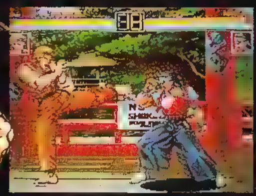




みんなの夢に一歩一歩接近中!

龍虎がでてかれこれ一年がたちますが、多くの激励の手紙ありがとう。企画を含め開発一同感激しています。そこで裏技を1つ。もう知っている人も多いかもしれないけど、メモリーカードを使ってビック・Mrカラテの所でセーブしてから、対戦モードでロードするとこの2人がマイキャラとして使える様になります。まだやった事のない人はぜひ試して欲しい。2人ともかなり強いぞ! 企画にとってネオジオは、以前は容量やスペックなどハード的に草案止まりだったものが、面白ければ企画を進めることができる様になり、かなり自由な発想で仕事させてもらっています。(他の部署は、企画から要求されるものが多くなったので、仕事が倍になったと嘆いていますが…感謝!)これからもパワフルで一味違ったゲームで、みんなの夢に一歩一歩近づいて行けるようがんばります。ヨロシク。

◆龍虎の拳　企画担当　DOG AKIRA◆



龍虎の拳
1992年9月登場
102メガ

ネオジオ100メガショック第1弾としても記念碑的な作品。気力ゲージ、挑発ポーズ、ズームシステム等もりだくさんの衝撃は記憶に新しい。ゲーム中に語られるストーリーも魅力だ。

RYO SAKAZAKI
FROM RYUKO NO KEN

VOICE OF
SNK





半分以上はグラフィックという凄さです。

全国の餓狼伝説ファンの皆様。テリー、アンディー、そしてジョー東、その他いろんなキャラクターに熱い声援をおくってくれてありがとう。私たちはグラフィックにとことんこだわりクオリティの高いものを目指しました。その熱意がユーザーの方々に伝わった気がしてとてもうれしく思っています。餓狼2と言えば100メガオーバーの大容量。その半分以上はグラフィックという凄さです。この"餓狼2"もそのおかげで前作でまだ納得いかない部分を取り除き、やりたい事、見せたい所など制作者サイドの願いをほぼ実現できた、と思っています。かっこいいステージ上で、自由に動きまわる美しいキャラクター達を。そんなみんなの注文に応えるべく今後も120%こだわり、ネオジオのグラフィックは世界一と言われる日までがんばって行きたいと思います。PS.餓狼伝説スペシャルもよろしく!

◆餓狼伝説2 グラフィック担当 PONSUKE◆

餓狼伝説2
1992年12月登場
106メガ

第2の100メガショックはあの餓狼の新作だった。独自の2ラインバトルも進化をとげ、使えるキャラもイッキに増えた。隠されたドハデな超必殺技も話題に。新キャラ舞の人気も大爆発。

MAI SHIRANUI
FROM GAROUDENSETSU2

VOICE OF
SNK

THE 100 MEGA SHOCK Vol.3



FIRE SUPLEX™

©SNK1993



ファイヤースープレックス
1993年3月登場
106メガ

ネオジオ初のプロレスゲームが100メガショックで登場。やはりただのプロレスでは終わらず凶器攻撃あり、場外乱闘あり、ストリートファイトあり。ワクワクする入場シーンも必見だ。

MASTER BARNES
FROM FIRE SUPLEX

これからもキャラクターに最強のハートを。

ネオジオファンの皆さん、こんにちは。ネオジオの情報量はプログラマーにとってまさにモンスターです。この怪物をうまく手なずけて、キャラクターに最強のハートを打ち込むべく僕たちは生傷が絶えません。ファイヤースープレックスもこれまで以上に膨大なパターン枚数に膨れ上がり、効率的なデータ作成用ツールを新たに何種類も作るはめになってしまいました。また、このゲームには武器・障害物・ロープ・3D処理等の新要素が多く、処理スピードの短縮に気を配りアルゴリズムを何回も書き直したものです。しかし最も困ったのは、僕自身、プロレスの技をよく知らなかった事です。技の説明が載っている本を借りたり、実際に技をかけた姿を見せてもらったりしながら作業は快調に(?)進められ、その甲斐あって何とか完成させる事ができました。今後とも応援してください。

◆ファイヤースープレックス プログラム担当 MA2◆

VOICE OF SNK

THE 100MEGA SHOCK Vol.5

SAMURAI SPIRITS™

©SNK1993



マネのできない“サムライサウンド”だ。

ネオジオファンの皆さん、“サムライ”がヒットしたのは皆さんのおかげです。毎日毎日コインを入れてくれたり、おもちゃ屋さんに足を運んでネオジオハードやソフトを買って帰ってくれる皆さんのおかげで、サムライのCDも出すことができます。その調子で、もっともっとネオジオをプレイして下さい。豊かなサウンド機能を駆使しユニークな音づくりを実践、それが新世界楽曲雑技団の使命です。よって斬る時の効果音だけでざっと10種類以上用意、ミュージックでは和楽器の持ち味を大事にと日夜仕事に励んだ結果、体は痩せ細り顔は土色に、でもそれを持ち前のパワーで乗り切り、ついに誰にもマネのできない“サムライサウンド”が完成しました。日本古典音楽と言う簡単そうで非常に難しいジャンルに挑戦し、最後までやり遂げる事が出来たのは何故か!それはやっぱり皆さんのおかげなのです。

◆サムライスピリッツ　サウンド担当　TATE NORIO◆



サムライスピリッツ
1993年7月登場
118メガ

対戦格闘史上に新たな息吹を吹き込むべく誕生した剣術アクションゲーム。火花散る真剣勝負に張り詰める緊張感。アイテムを落とす飛脚も出現し、ただ今ヒット街道ばくしん中!

NAKORURU
FROM SAMURAI SPIRITS

VOICE OF
SNK



ネオジオがもっともっとおもしろくします。

ネオジオを応援し、新作ソフトを待ち望んでくれている皆様お待たせしました。150メガの大容量をひっさげて餓狼スペシャル、ようやく皆様の前にお目見えできる運びとなりました。何がスペシャルかと言うと、総勢15名の餓狼ドリームマッチに加え、隠れキャラによるスペシャルマッチ。さらに餓狼2で弱い弱いと言われたビッグ・ベアもパワーアップした、出血大サービスの入魂具合が特製というか豪華版というか…どうかアーケードで、みんなの部屋でじっくりと確かめて見てください。SNK独自のハイパワーを持つネオジオならではの衝撃と感動をキーワードに、今後も熱いドラマを生むニューゲームが次々とデビューします。そして100メガショックを超える夢が羽ばたく日も遠くないかもしれません。アミューズメントの未来を、ネオジオがもっともっとおもしろくします。乞うご期待！

◆餓狼伝説スペシャル　企画担当　DERU-DERU◆



餓狼伝説スペシャル
1993年9月登場
150メガ

ついに登場する餓狼シリーズ豪華版は、ギース・クラウザーも使え、既存のキャラクター達もすべて新たに生まれ変わり、対戦の味がより幅広く、深く。もちろん新しい超必殺技も満載だ。

GEESE HOWARD

FROM GAROUDENSETSU SPECIAL

VOICE OF
SNK

サムライスピリッツ

No.102

平成5年11月30日発行
第8巻第20号通巻102号

発行人●加藤 博／編集人●高橋己代子

定価1280円



雑誌 03660-11 Printed in Japan

T1003660111283